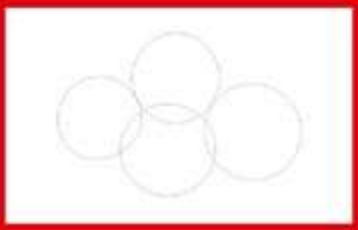
ÉRIC SAINTE-CROIX

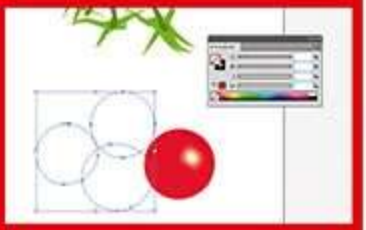
Cahier

Illustrator CC

Spécial débutants

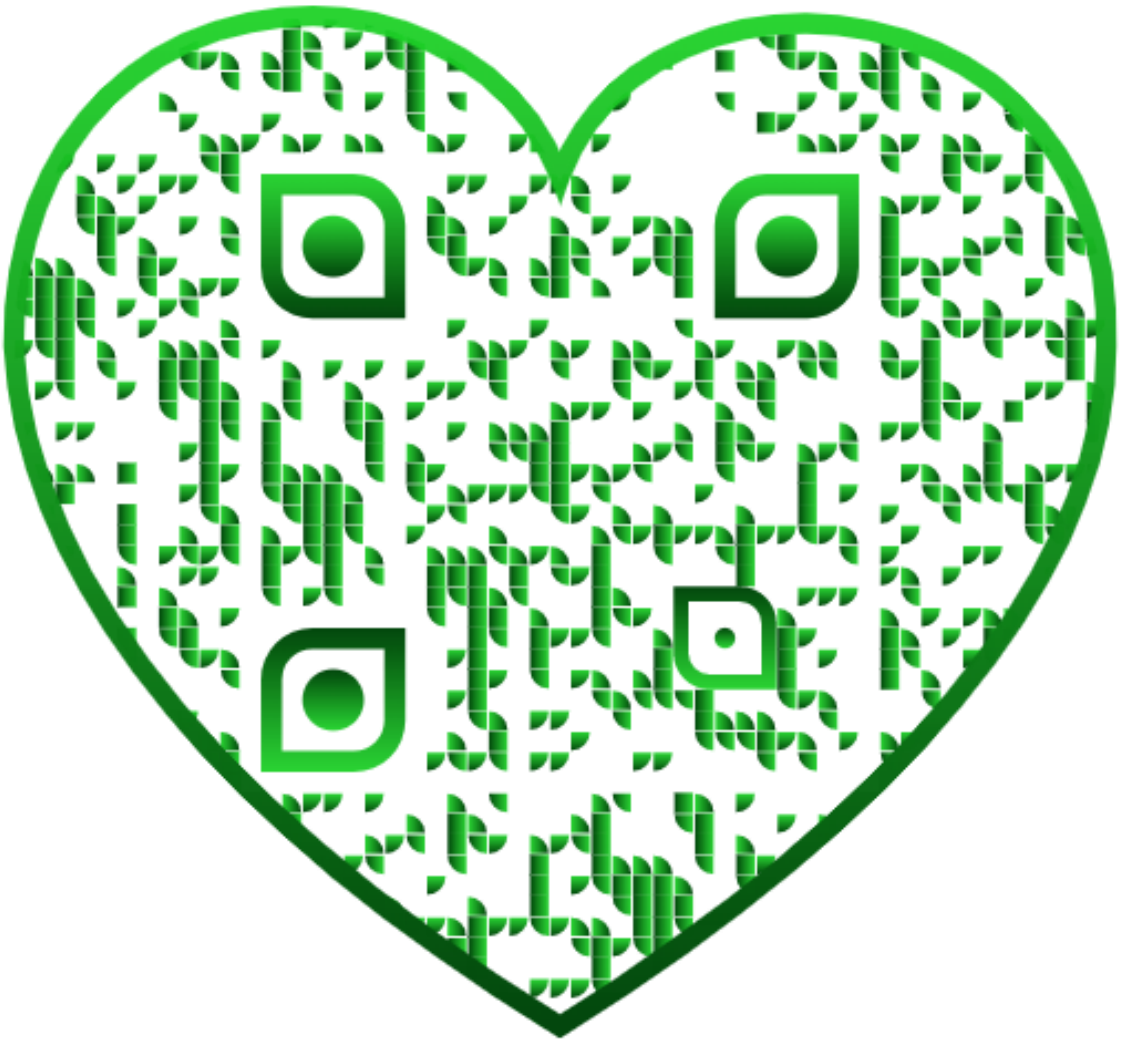
2e édition





Avec tous les fichiers des exercices

EYROLLES



Résumé

Illustrator en 46 recettes

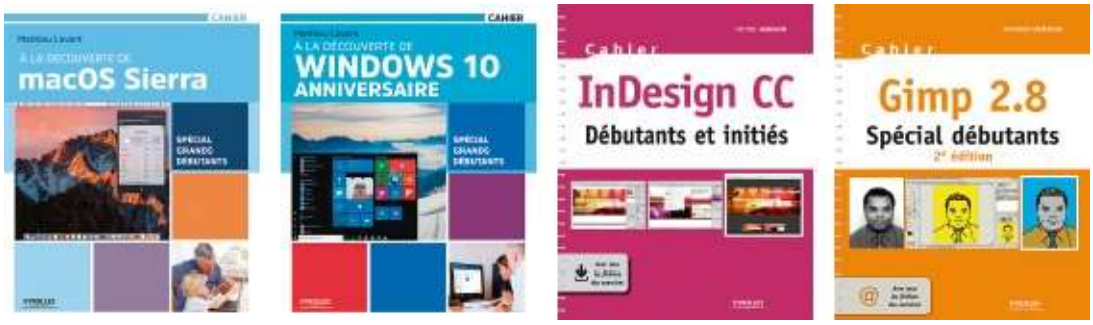
Tout graphiste qui se respecte passe forcément par l'apprentissage d'Illustrator, l'irremplaçable logiciel de dessin vectoriel d'Adobe, qui permet de concevoir logos, schémas, diagrammes, polices de caractères et illustrations en tous genres. Cet ouvrage 100 % pratique en présente les principales fonctionnalités pour PC et Mac, à travers 46 exercices où chaque étape est illustrée par une capture d'écran.

Véritables pas à pas, ces ateliers fournissent des méthodes infaillibles pour mettre en valeur ses illustrations, traitant aussi bien les bases du dessin (tracés, courbes, formes géométriques) que la couleur, la perspective, le texte, les effets, ou encore l'exportation de fichiers. En complément de cette formation, l'extension web du livre sur www.editions-eyrolles.com/go/cahierICC2 contient les images initiales et finales de chaque atelier, ainsi que toutes les captures d'écran figurant dans l'ouvrage, afin que le lecteur puisse tester par lui-même toutes les manipulations décrites.

À qui s'adresse ce livre ?

- À tous les graphistes souhaitant découvrir Illustrator par la pratique
- À tous ceux qui veulent aller à l'essentiel d'Illustrator (versions CC et antérieures)

Dans la collection des Cahiers



Sur l’extension web du livre :

- les fichiers initiaux et finaux des ateliers
- toutes les captures d’écran figurant dans l’ouvrage

Biographie auteur

Dans les arts graphiques depuis 1986, Éric Sainte-Croix est un graphiste et webdesigner basé sur Genève. Certifié Adobe et FSEA, il enseigne la communication visuelle en Suisse dans plusieurs écoles et en université.

www.design-of-mars.com

ÉRIC SAINTE-CROIX

Cahier

Illustrator CC

Spécial débutants

2e édition

EYROLLES

Attention : la version originale de cet ebook est en couleur, lire ce livre numérique sur un support de lecture noir et blanc peut en réduire la pertinence et la compréhension.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans l'autorisation de l'Éditeur ou du Centre Français d'exploitation du droit de copie 20, rue des Grands Augustins, 75006 Paris.

Atelier 04 : Monsieur Patate © Playskool
Atelier 20 : © Andrew Jabs
Atelier 30 : © Anton Belovodchenko

© Groupe Eyrolles, 2014, 2016
61 bd Saint-Germain – 75240 Paris Cedex 05
ISBN : 978-2-212-67380-7

À lire avant de commencer…

Concevoir un logo, construire un histogramme, déformer une police, créer un dégradé, écrire en calligraphie… vous n'imaginez pas tout ce dont est capable Illustrator, l'incontournable logiciel de dessin vectoriel ! Cet ouvrage 100 % pratique vous le prouve avec ses 46 ateliers simplissimes et efficaces, qui vous feront découvrir ses principales fonctionnalités, pour Windows et pour Mac.

Véritables pas à pas complets, illustrant chaque étape par une capture d'écran, ces ateliers sont regroupés en sept grands thèmes : les bases, la couleur, les transformations, le texte, les effets, le dessin, l'exportation et l'impression. En tête de chaque atelier figurent son degré de difficulté, son temps de réalisation, ainsi que la liste des principaux outils abordés. Dans les ateliers ne sont mentionnés que les raccourcis clavier pour PC : pour connaître les équivalences sur Mac, il suffit de savoir que la touche Ctrl et le clic droit sur PC correspondent respectivement à la touche Cmd et à un Ctrl + clic sur Mac (pour les souris à un bouton).

Afin que vous puissiez tester par vous-même toutes les manipulations décrites dans cet ouvrage, vous trouverez les images initiales et finales de chaque atelier, ainsi que l'ensemble des captures d'écran correspondant aux étapes, sur la fiche du livre sur www.editions-eyrolles.com. Toutes ces captures ont été réalisées avec la version CC d'Illustrator.

À vous de jouer maintenant !

Table des matières

Les bases

01
Ouvrir Illustrator

02
Découvrir l’espace de travail

03
Personnaliser l’espace de travail

04
Sélectionner, déplacer, copier ou modifier un tracé

05
Tracer une forme géométrique simple

06
Tracer une ligne courbe

07
Dessiner à main levée

08
Utiliser les calques

La couleur

09
Mettre en couleur une illustration

10
Créer un dégradé

11
Modifier les couleurs d'une illustration

12
Passer une illustration en deux couleurs

13
Reproduire l'effet d'un aérographe

Les transformations

14
Créer une perspective

15
Modifier une forme

16
Ajouter, soustraire ou combiner des formes

17
Dupliquer une forme

18
Créer un dégradé de formes

19
Convertir un dessin au format vectoriel

20
Transformer une photo en dessin

21
Masquer une partie d'une illustration

Le texte

22
Mettre en page un texte

23
Placer du texte sur une courbe

24
Vectoriser un texte

25
Modifier une police

Les effets

26
Créer une illustration 3D (méthode 1)

27
Créer une illustration 3D (méthode 2)

28
Utiliser les effets Photoshop

29
Créer un style graphique

30
Fusionner deux illustrations

Le dessin

31
Peindre avec un symbole

32
Imiter un dessin de broderie

33
Peindre avec une forme calligraphique

34
Peindre avec une forme artistique

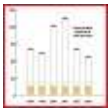
35
Créer un motif

36
Concevoir un logo

37
Dessiner un guillochis

38
Concevoir un dessin isométrique

39
Créer un graphique circulaire


40
Créer un histogramme

Exportation et impression

41
Importer dans Illustrator

42
Exporter dans Photoshop

43
Exporter au format PDF

44
Exporter pour le Web

45
Imprimer

46
Assembler dans un dossier

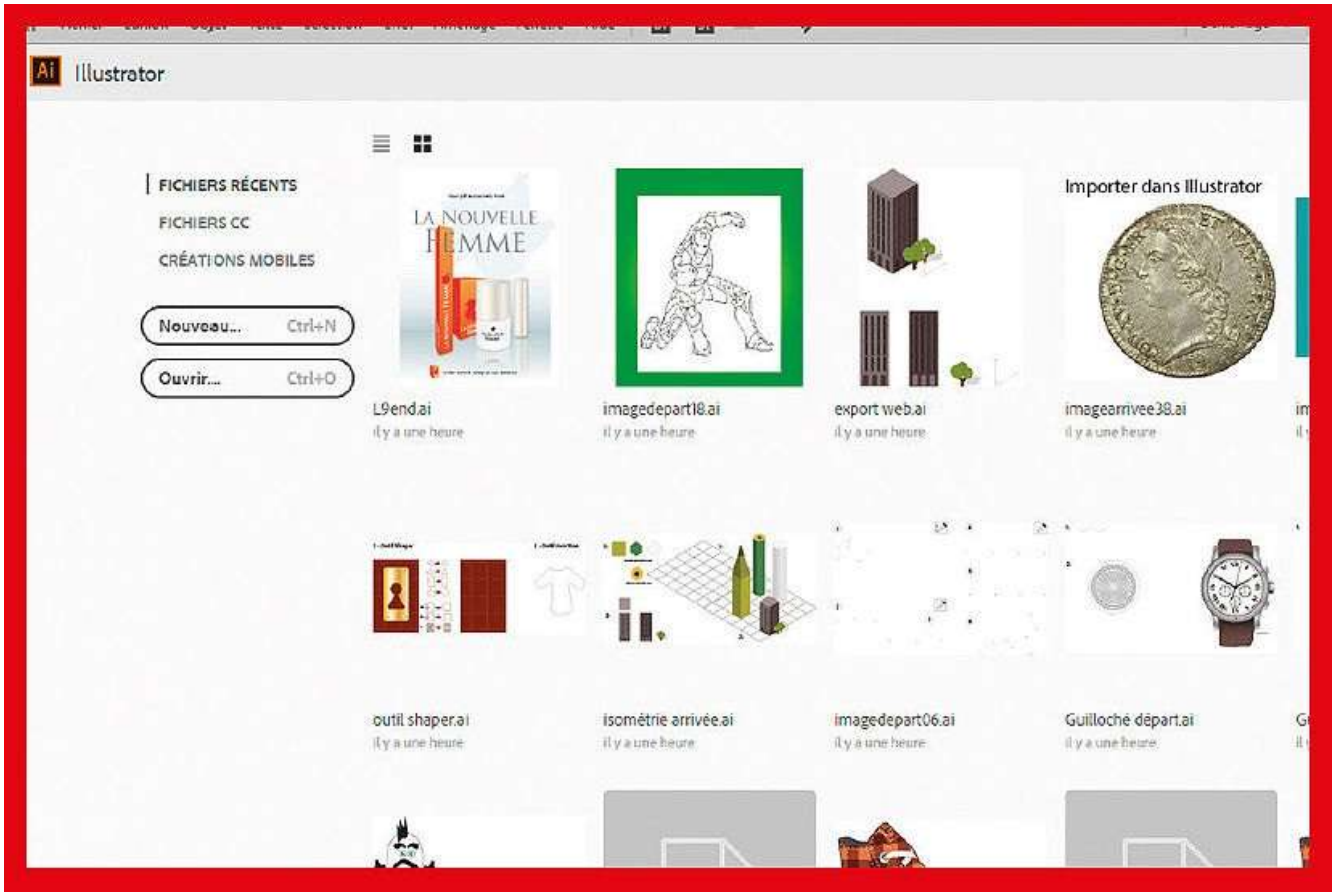
Index

Ouvrir Illustrator

Très facile

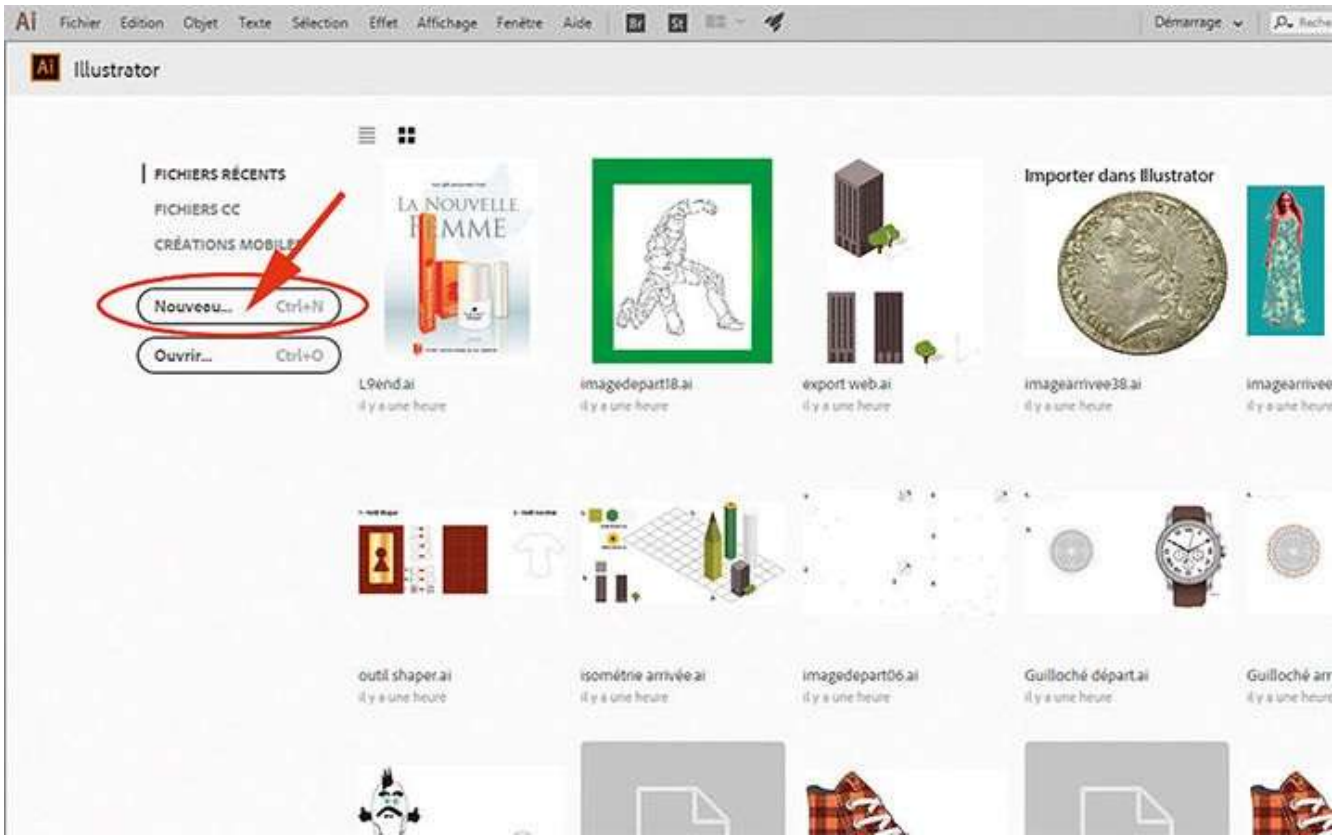
Réalisation : 5 min

Outils utilisés :
Impression
Synchroniser les polices

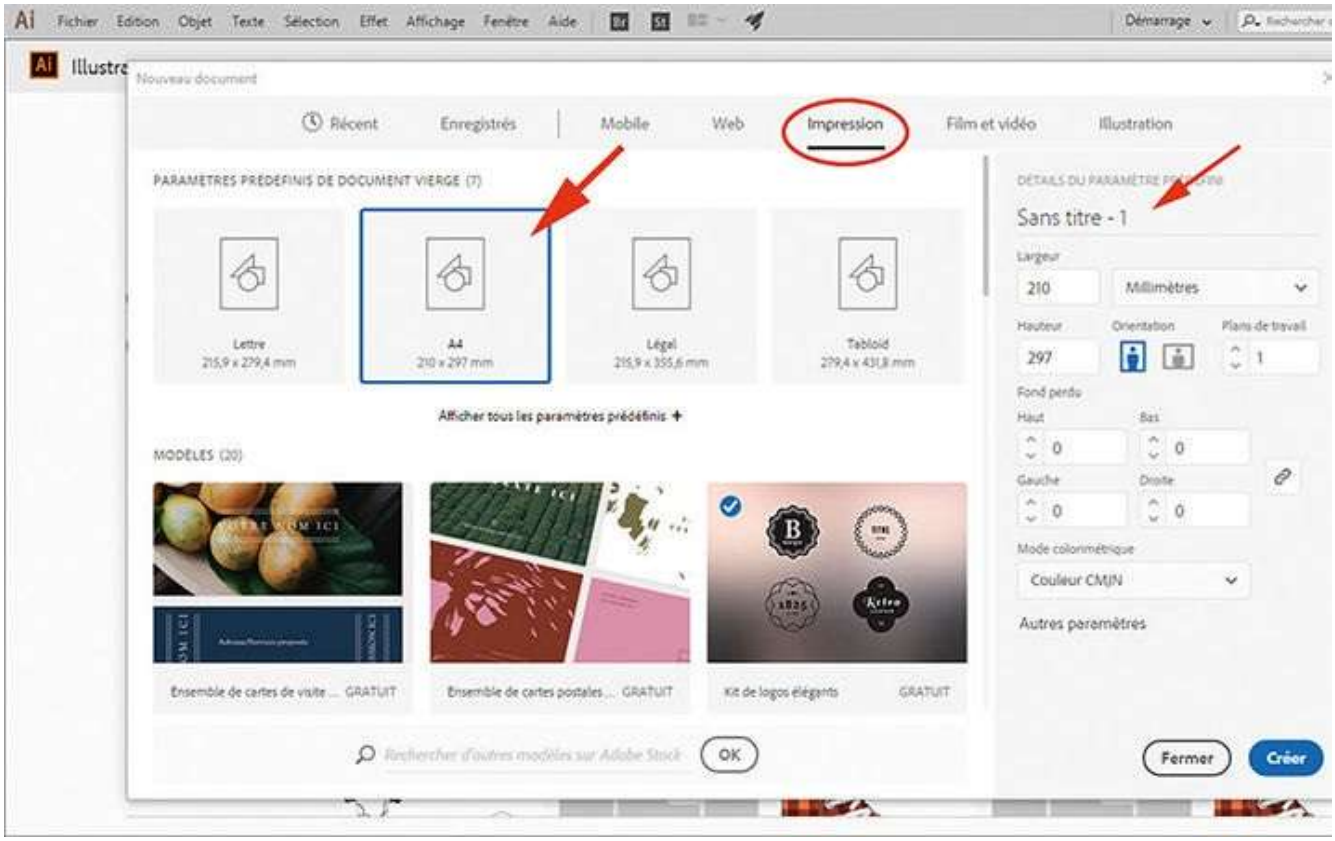


Commercialisé pour la première fois en 1987, bien avant Photoshop, Illustrator a connu de nombreuses évolutions pour devenir le logiciel de création graphique vectorielle de référence. Dans sa toute dernière version, il s'ouvre avec une interface de présentation qui permet de visualiser d'un seul coup d'œil les fichiers récents sur lesquels vous avez travaillé. Il donne aussi accès aux fichiers stockés dans votre bibliothèque cloud, qui peuvent avoir été créés sur différents supports ou applications mobiles. Si vous ne souhaitez pas voir apparaître cette interface à l'ouverture d'Illustrator mais directement l'espace de travail habituel, vous pouvez le paramétrer dans les Préférences via le menu Général, en désactivant l'option Afficher l'espace de travail Démarrage.

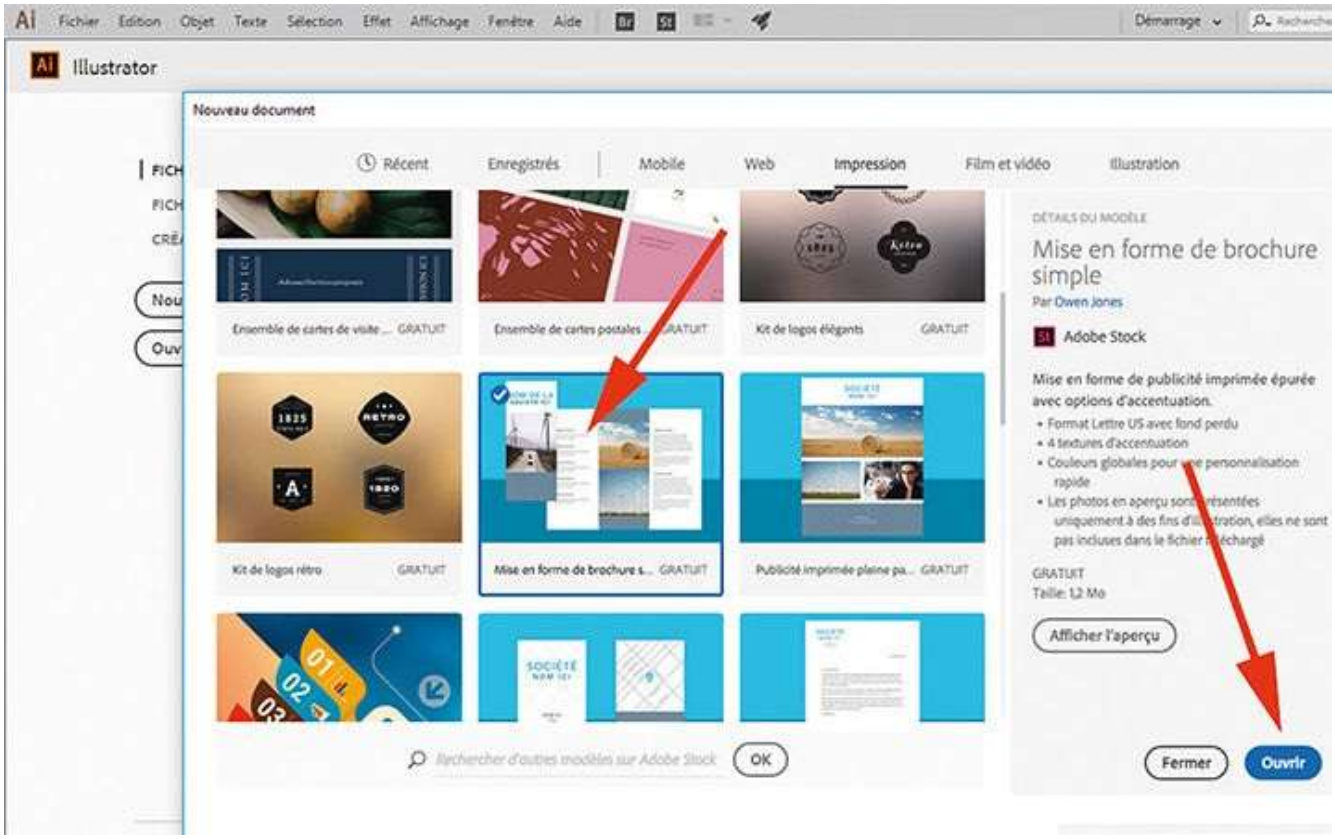
Que vous gardiez ou non cet espace de travail Démarrage, vous constaterez que la nouvelle version CC d'Illustrator s'est affublée d'un nouveau panneau pour la création d'un document. Des ressources gratuites y sont à disposition, ainsi que l'accès à une bibliothèque de polices de caractères nommée Typekit, utilisée dans les modèles proposés par Adobe.



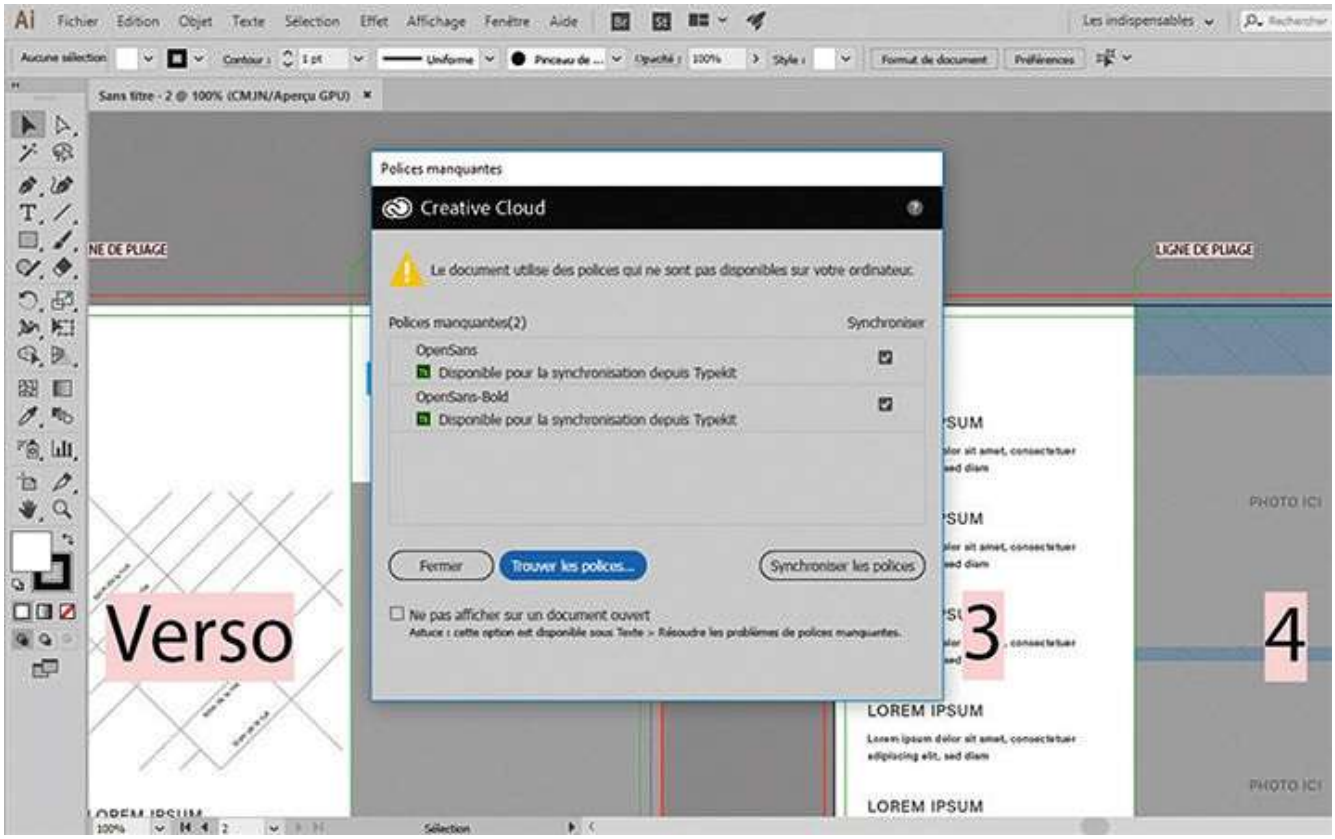
1 Allez dans le menu Fichier>Nouveau, ou cliquez sur le bouton Nouveau dans l'espace de travail Démarrage.



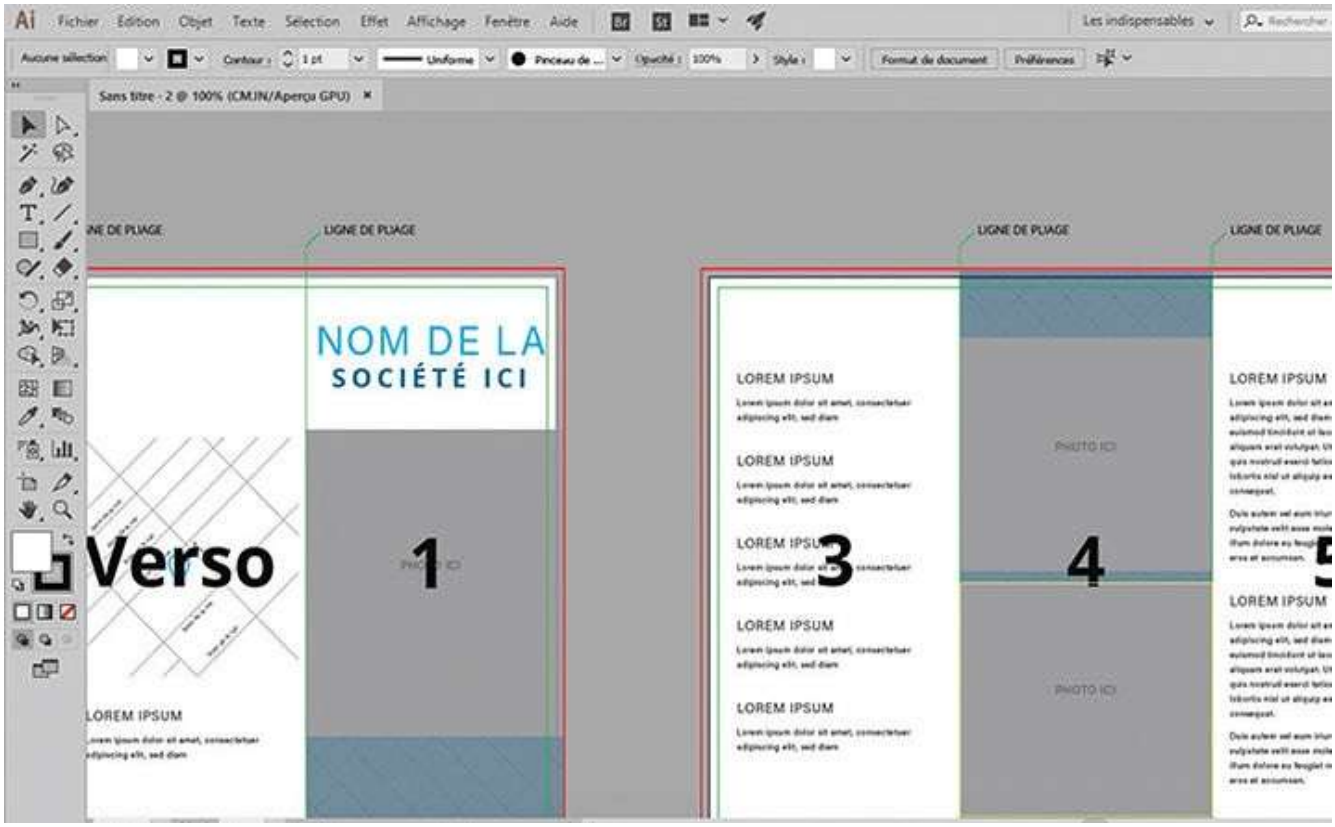
2 Dans la barre supérieure, cliquez sur Impression. Dans les paramètres prédéfinis, choisissez A4. Dans la zone de droite de la fenêtre, vous pouvez nommer votre fichier, créer plusieurs plans de travail avec un format identique, ou utiliser d'autres options.



3 Des fichiers d'exemples gratuits vous sont proposés dans différents formats pour l'impression, le Web ou les mobiles. Ces fichiers seront enregistrés dans votre bibliothèque cloud et donc facilement accessibles par la suite. Choisissez ici Mise en forme de brochures et cliquez à droite sur Ouvrir.



4 Un fichier s'ouvre, ainsi qu'une boîte de dialogue listant les polices de caractères qui ne sont pas installées sur votre ordinateur.



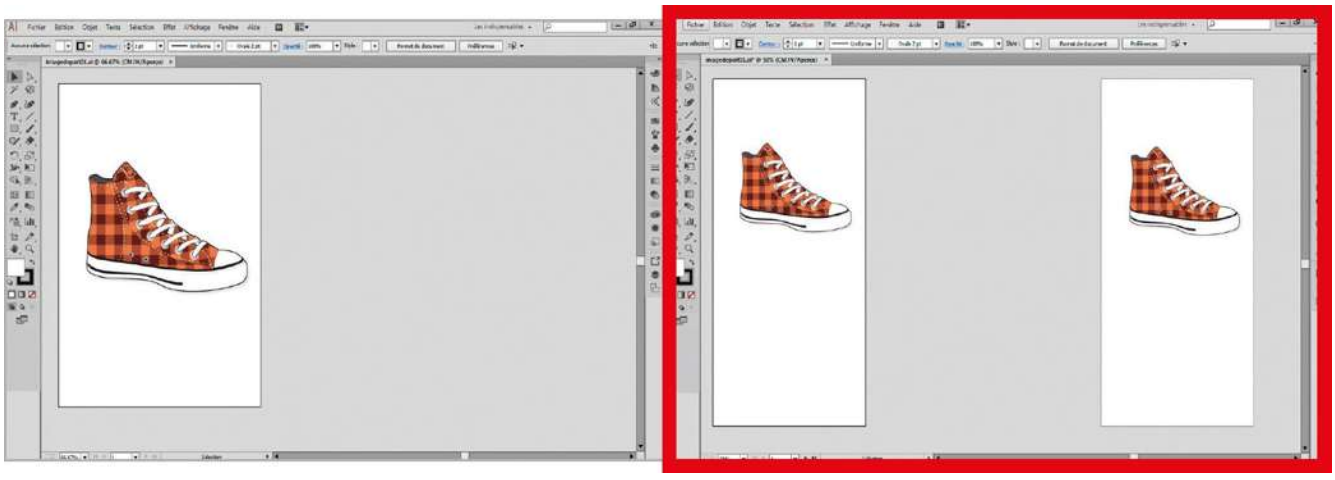
5 Cliquez sur le bouton Synchroniser les polices. Les zones surlignées en rose, correspondant aux polices manquantes de votre ordinateur, disparaissent. Ces polices sont donc maintenant opérationnelles.

Découvrir l'espace de travail

Très facile

Réalisation : 15 min

Outils utilisés :
Plan de travail
Modifier le mode écran
Palettes

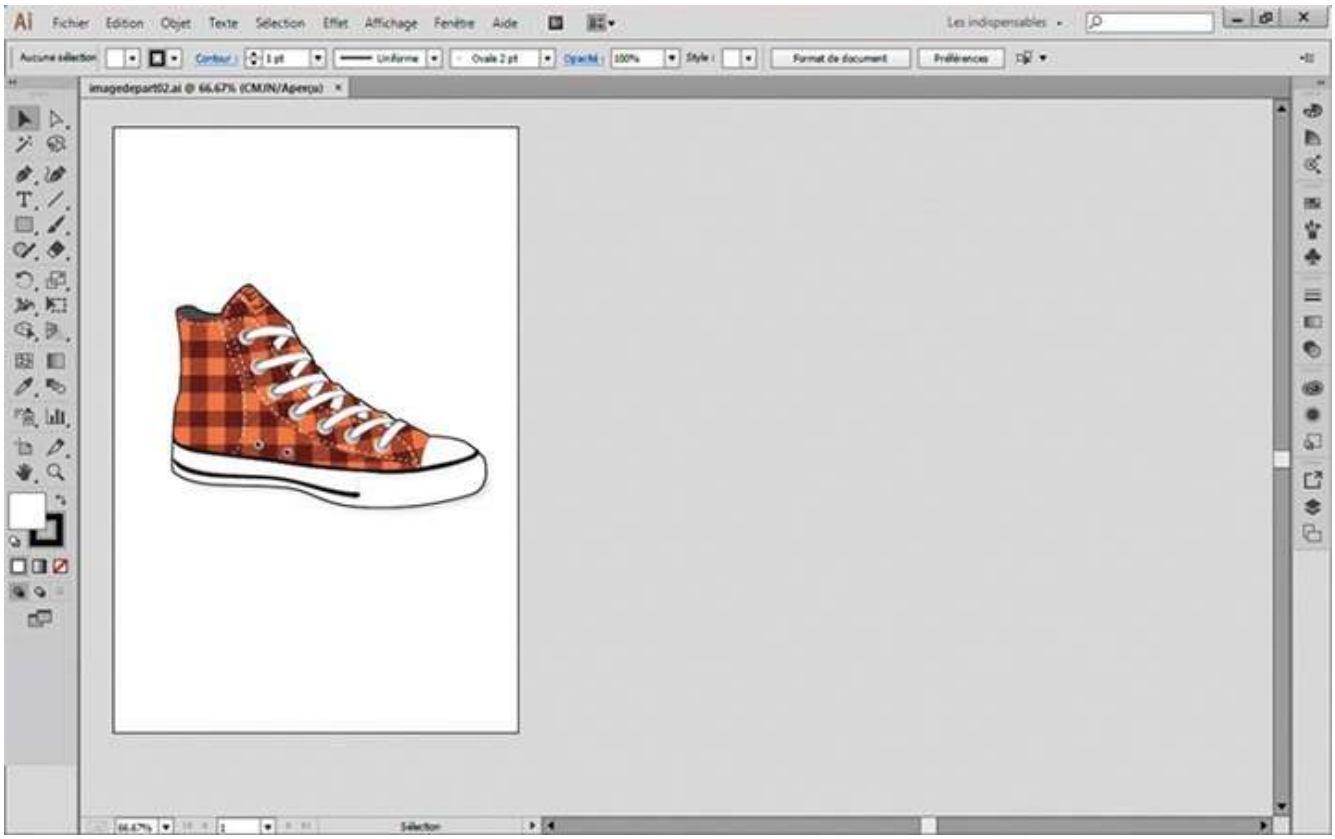


En ouvrant l'espace de travail d'Illustrator, les utilisateurs d'InDesign ou de Photoshop y reconnaîtront l'interface et l'ergonomie caractéristiques des logiciels de la suite Creative Cloud. Cette interface offre beaucoup de souplesse puisqu'il est possible de

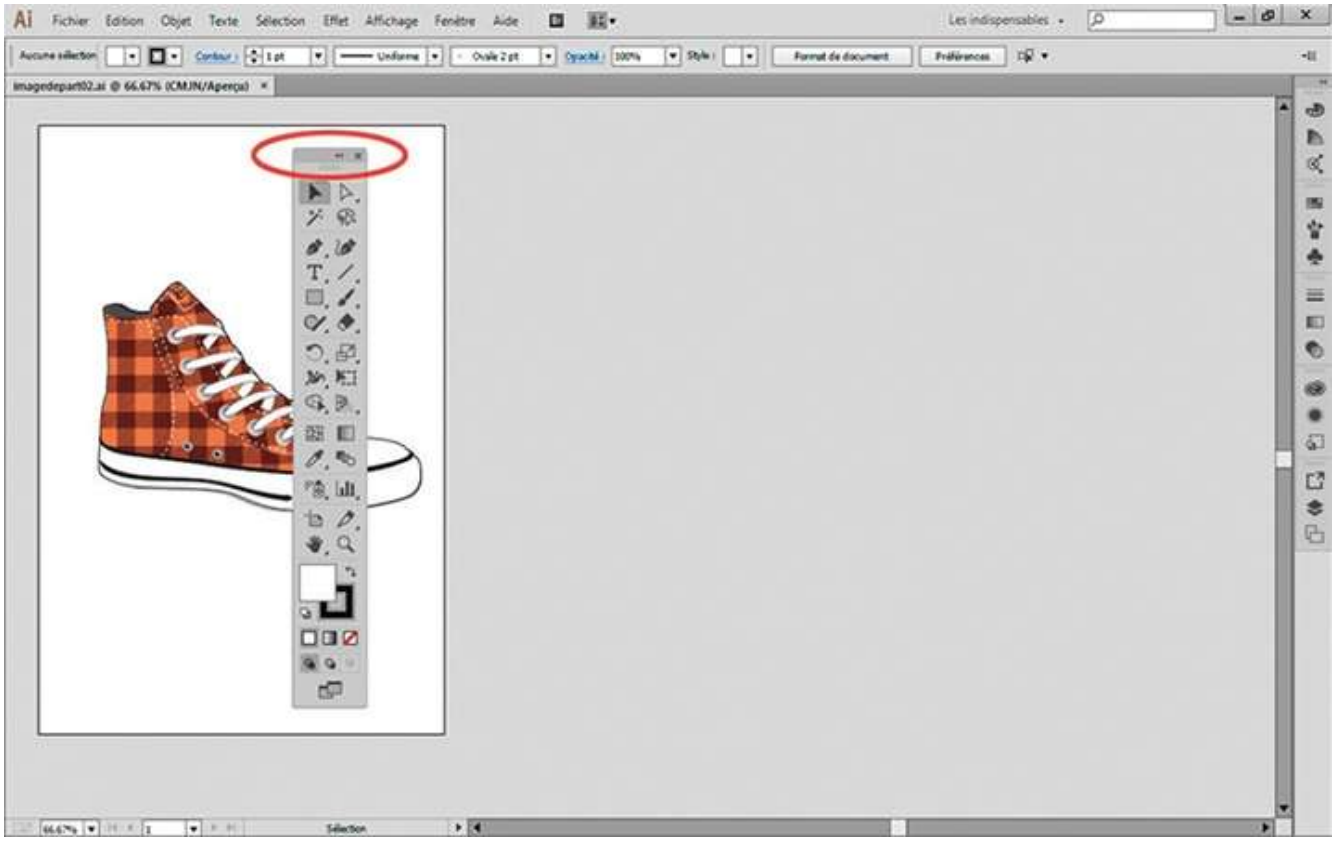
créer des plans de travail multiples et configurables à volonté. Depuis la version CS6, on peut en outre choisir dans les Préférences une couleur de fond sombre ou claire, à sa convenance. Dans cet atelier, vous allez vous familiariser avec l'interface d'Illustrator, en découvrant à cette occasion les repères commentés, qui apparaissent en bougeant la souris. Ces repères aident à positionner un tracé ou un plan de travail.

Fichier initial : imagedepart02.ai

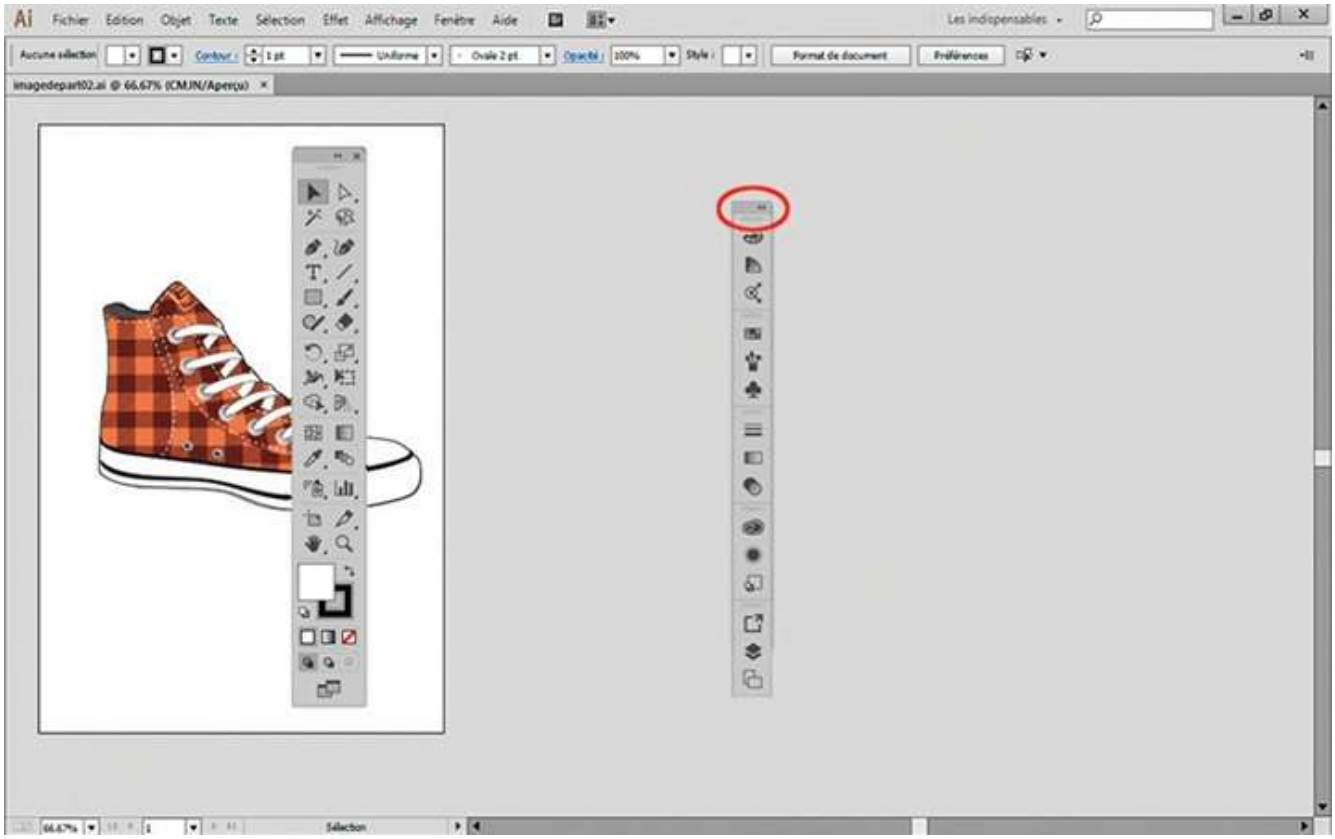
Fichier final : imagearrivee02.ai



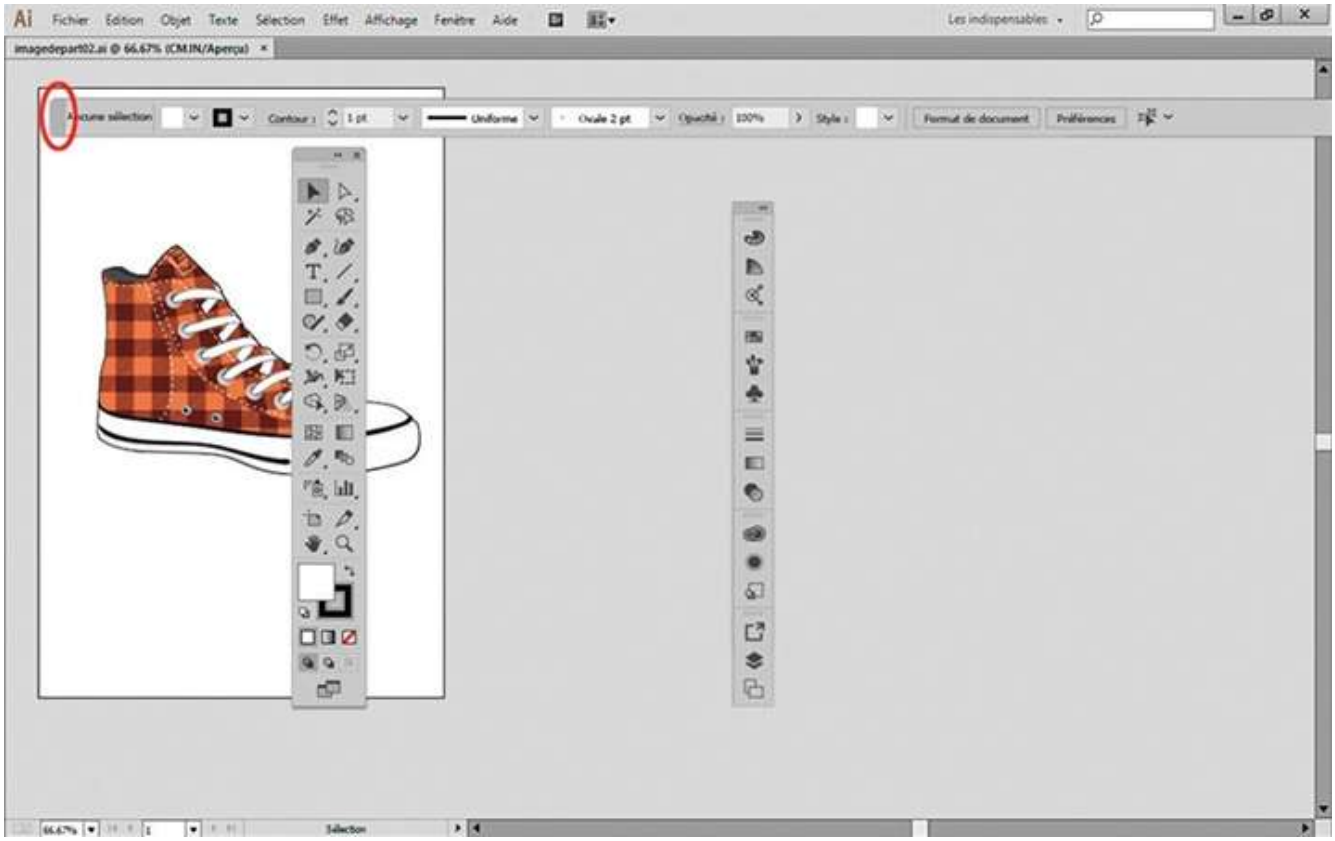
1 Une fois Illustrator installé sur votre ordinateur, lancez-le en double-cliquant sur l'imagedepart02.ai, figurant dans le dossier Atelier 02 de l'extension web du livre. L'interface du logiciel apparaît alors : un plan de travail au centre, des palettes (ou panneaux) amovibles sur les côtés, et une barre de menus tout en haut.



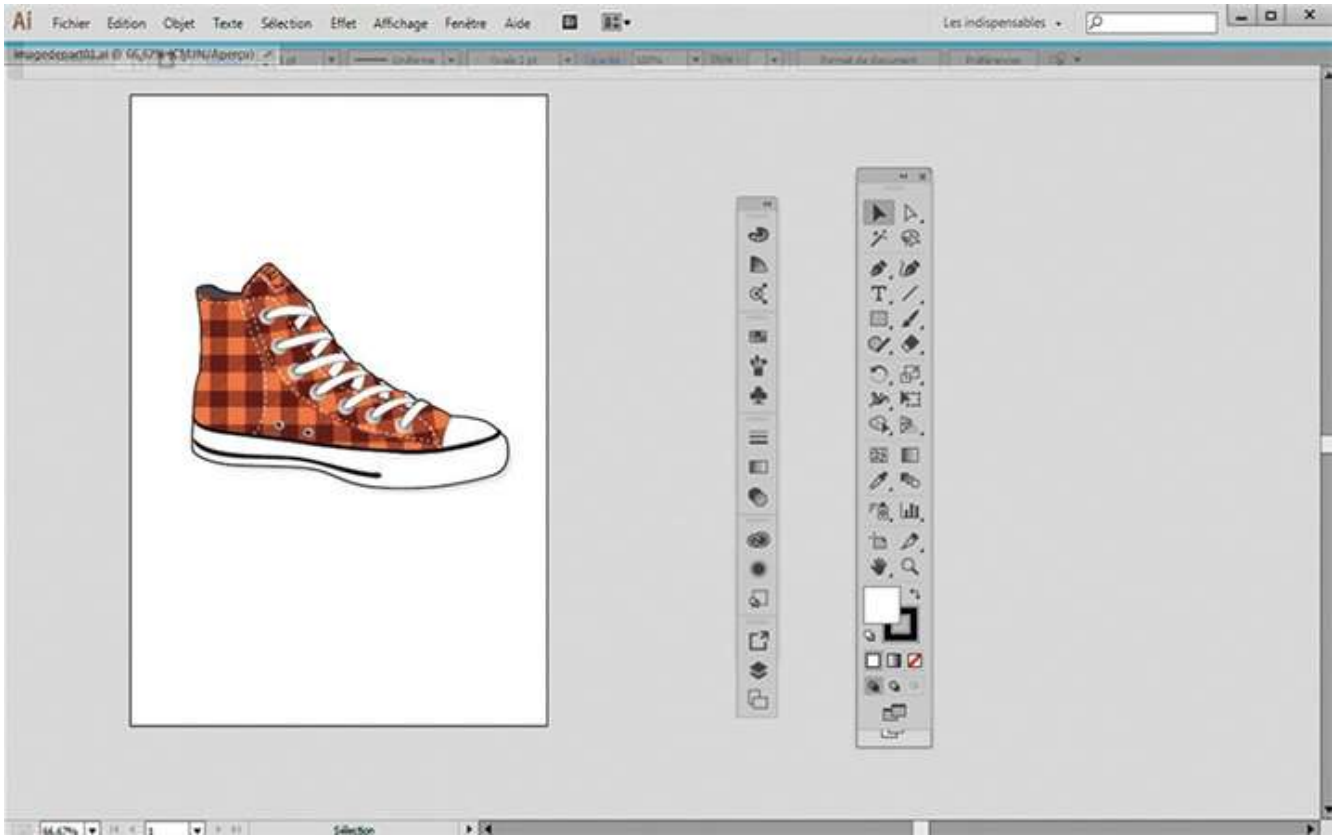
2 À gauche se trouve la palette d'outils (ou boîte à outils). Cliquez sur la zone sombre située en haut de cette palette et, tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris, amenez-la vers le centre. Par simple cliquer-glisser, vous pouvez ainsi placer la palette d'outils où cela vous arrange.



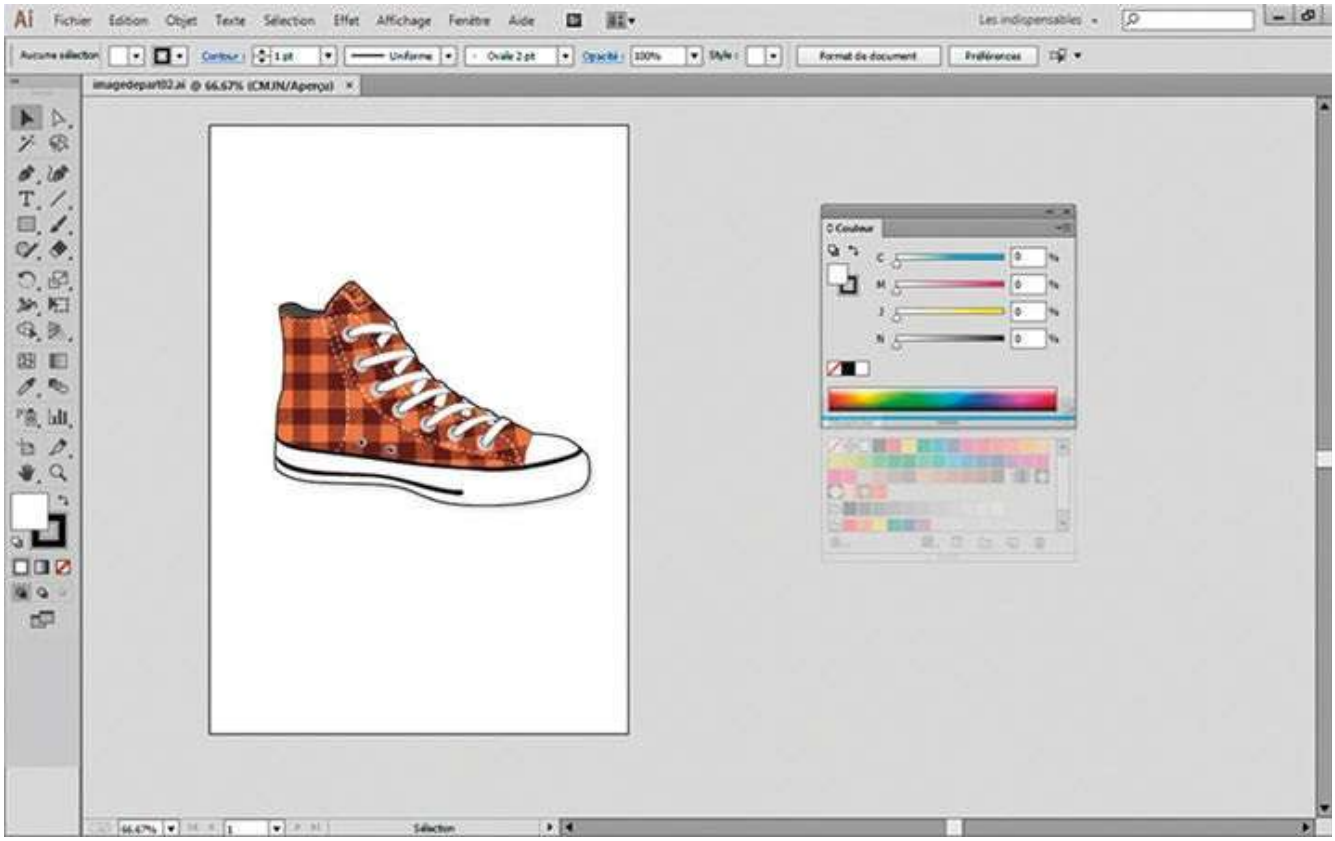
3 Effectuez la même opération avec le groupe de palettes situé à droite du plan de travail.



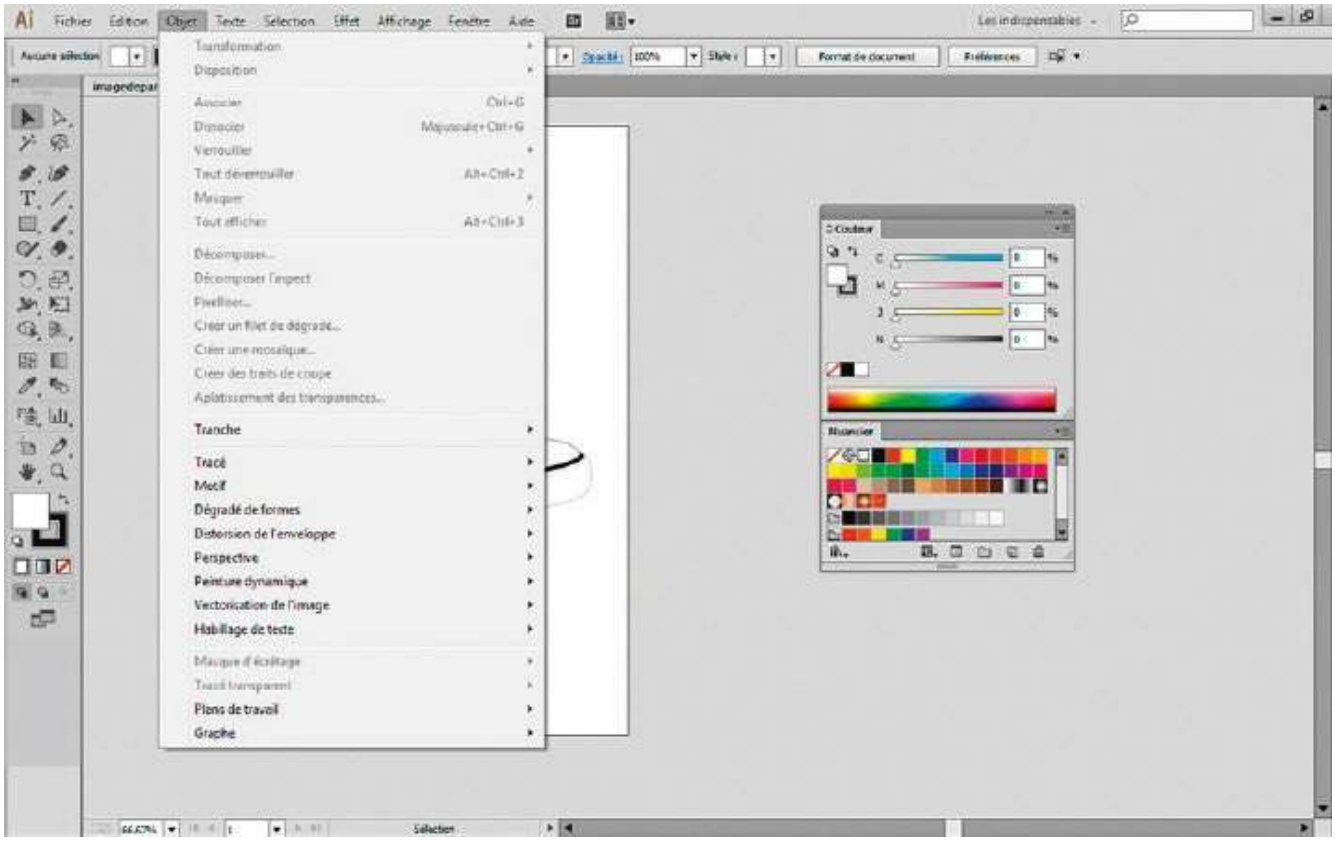
4 La palette de contrôle, située juste au-dessus du plan de travail, est également amovible : pour la détacher, cliquez sur la zone sombre située à son extrémité gauche et déplacez-la librement.



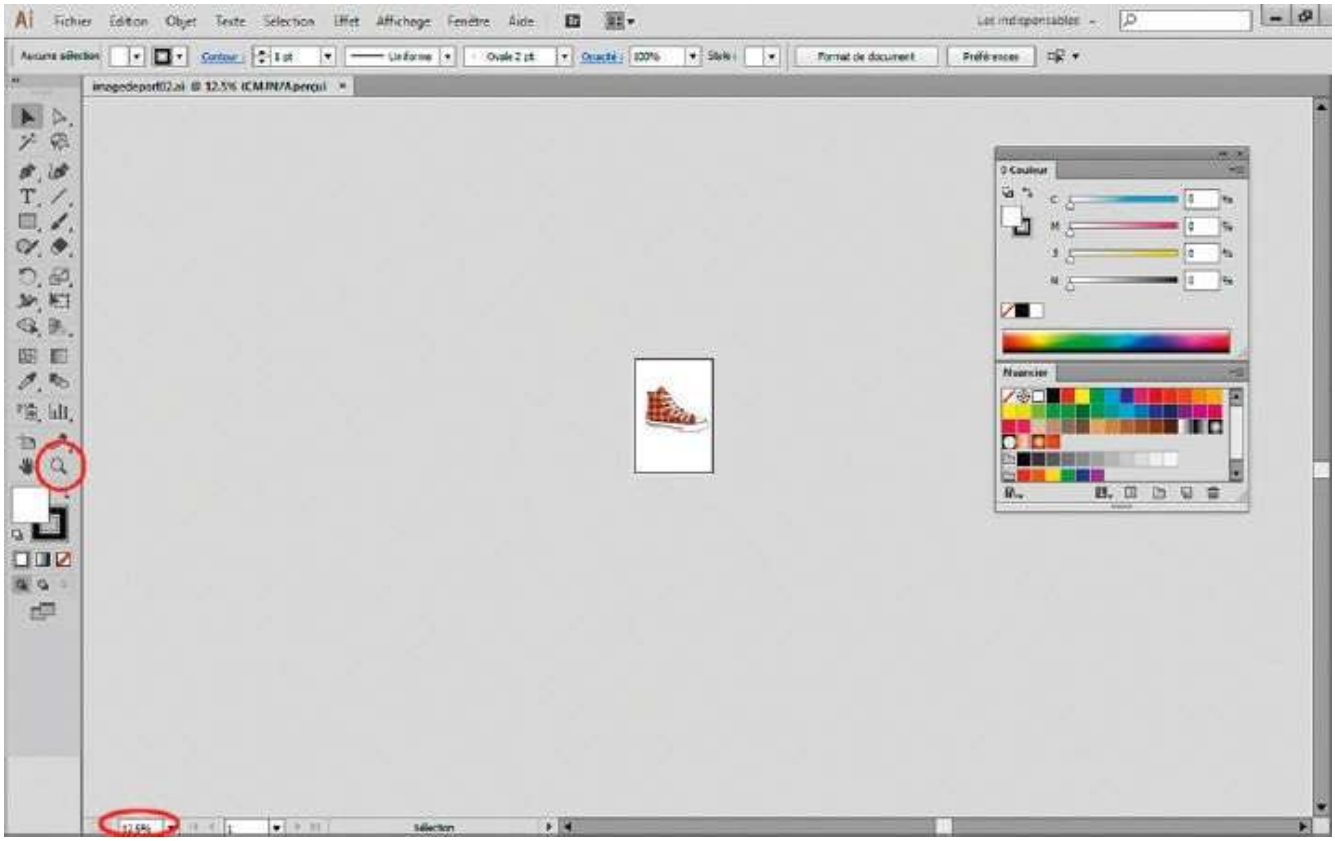
5 Pour remettre la palette de contrôle à sa place, glissez-la vers son emplacement d'origine. Une ligne bleue apparaît quand la palette se trouve sur la zone d'ancrage : relâchez alors le bouton de la souris. Replacez pareillement le groupe de palettes et la palette d'outils.



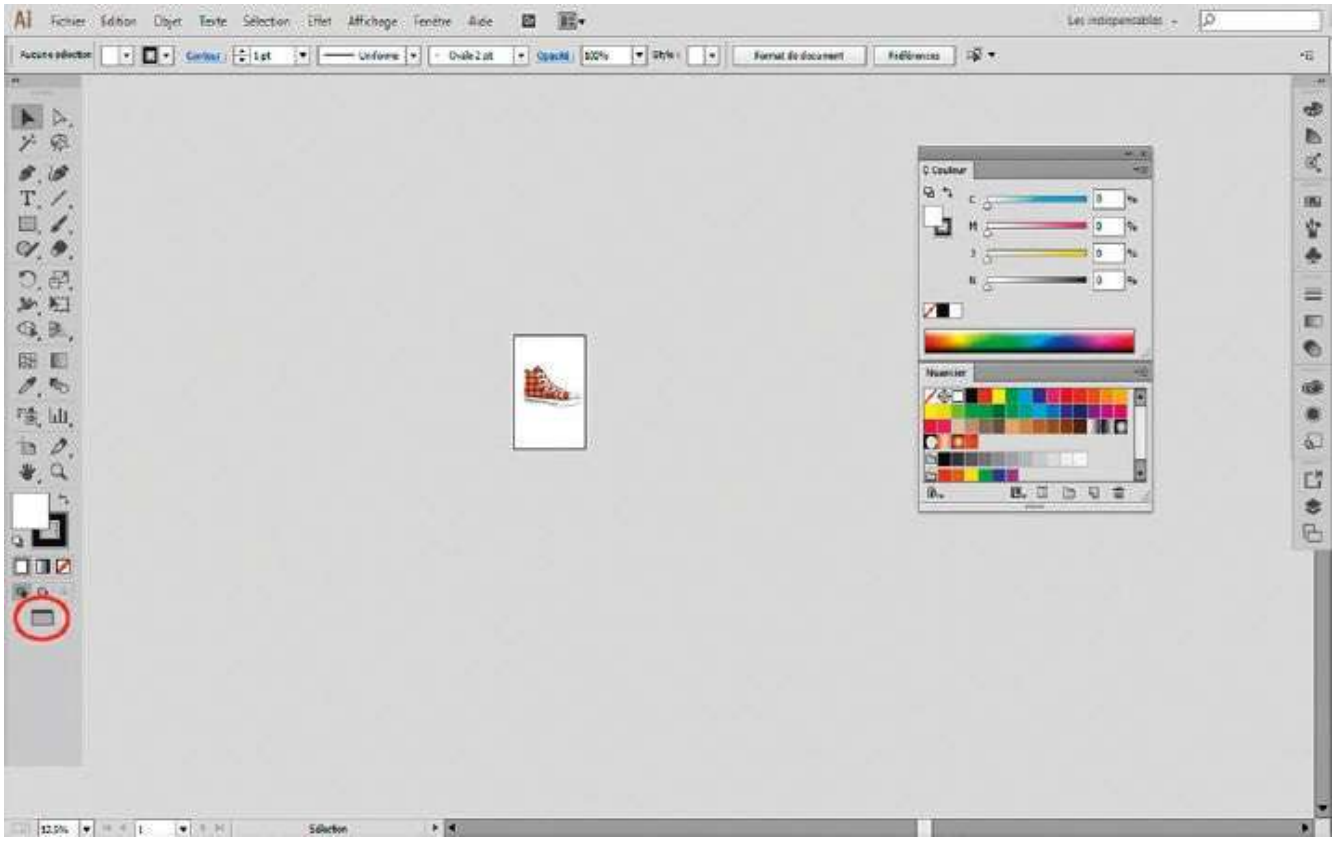
6 Cliquez sur l'une des icônes de palettes figurant à droite : la palette correspondante apparaît. Pour la déplacer, il suffit de cliquer-glisser sur la zone sombre supérieure. Toutes ces palettes sont « flottantes », mais également ancrables entre elles.



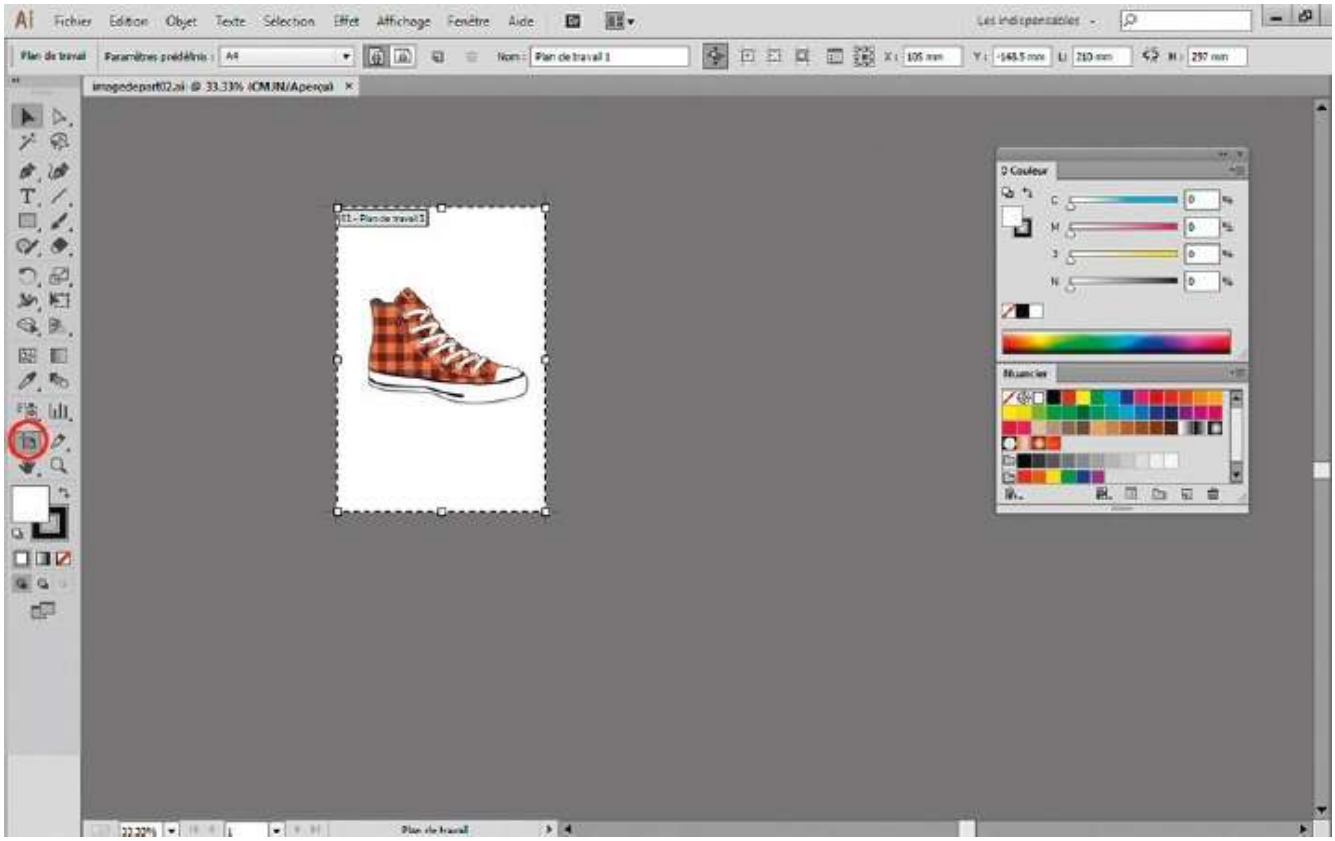
7 Située au-dessus du plan de travail, la barre de menus permet d'accéder à toutes les commandes et tous les menus d'Illustrator.



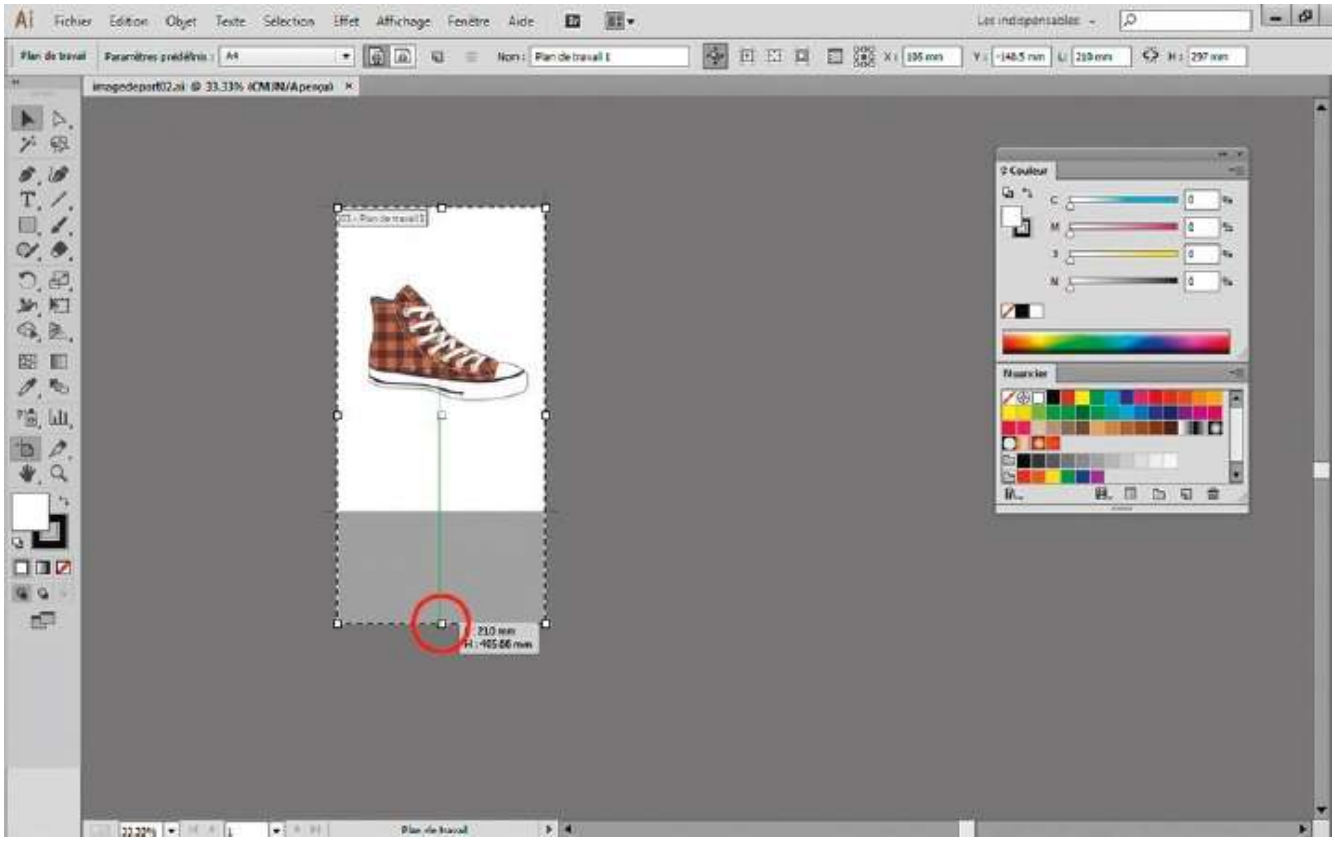
8 Le plan de travail est matérialisé par un contour noir. Pour zoomer ou dézoomer, utilisez les raccourcis Ctrl + + ou Ctrl + –, ou l'outil Loupe de la palette d'outils, ou encore le niveau de zoom figurant en bas à gauche. Dézoomez autour du plan de travail : un espace de travail gigantesque apparaît.



9 Si, en travaillant avec un outil de dessin, vous ne souhaitez conserver que le plan de travail, sans les palettes, ni les menus et autres accessoires, cliquez sur l'icône située en bas de la palette d'outils ou appuyez sur la touche F : vous passez alors dans différents modes d'écran.



10 Pour modifier votre plan de travail, cliquez sur l'outil Plan de travail dans la palette d'outils ou utilisez le raccourci Maj + o. Le plan de travail se trouve alors délimité par un contour en pointillés et des traits de coupe, et doté d'un numéro.

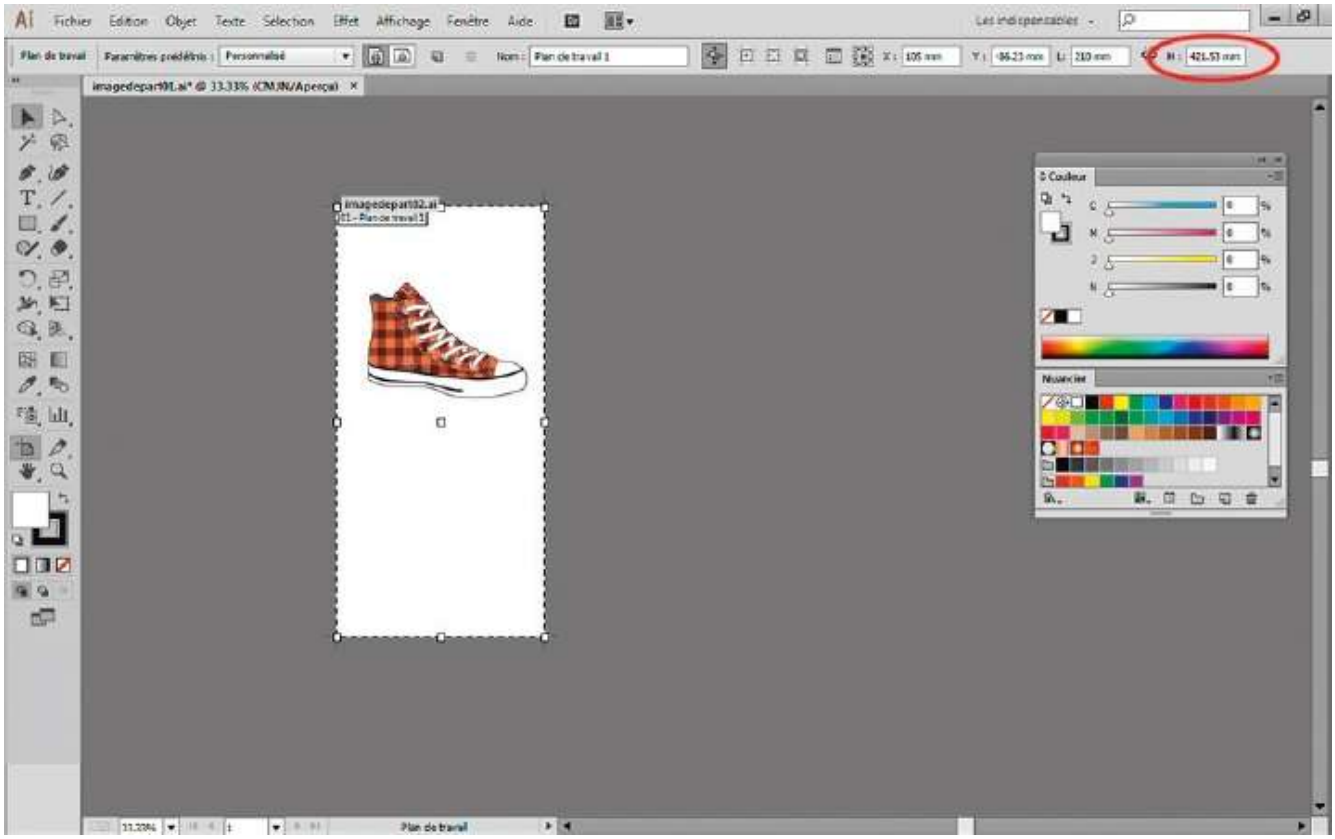


11 Tous les paramètres modifiables du plan de travail figurent dans la palette de contrôle. Vous pouvez également modifier ses dimensions en tirant sur les poignées du cadre en pointillés. Pour l'agrandir par exemple, glissez la poignée centrale inférieure vers le bas.

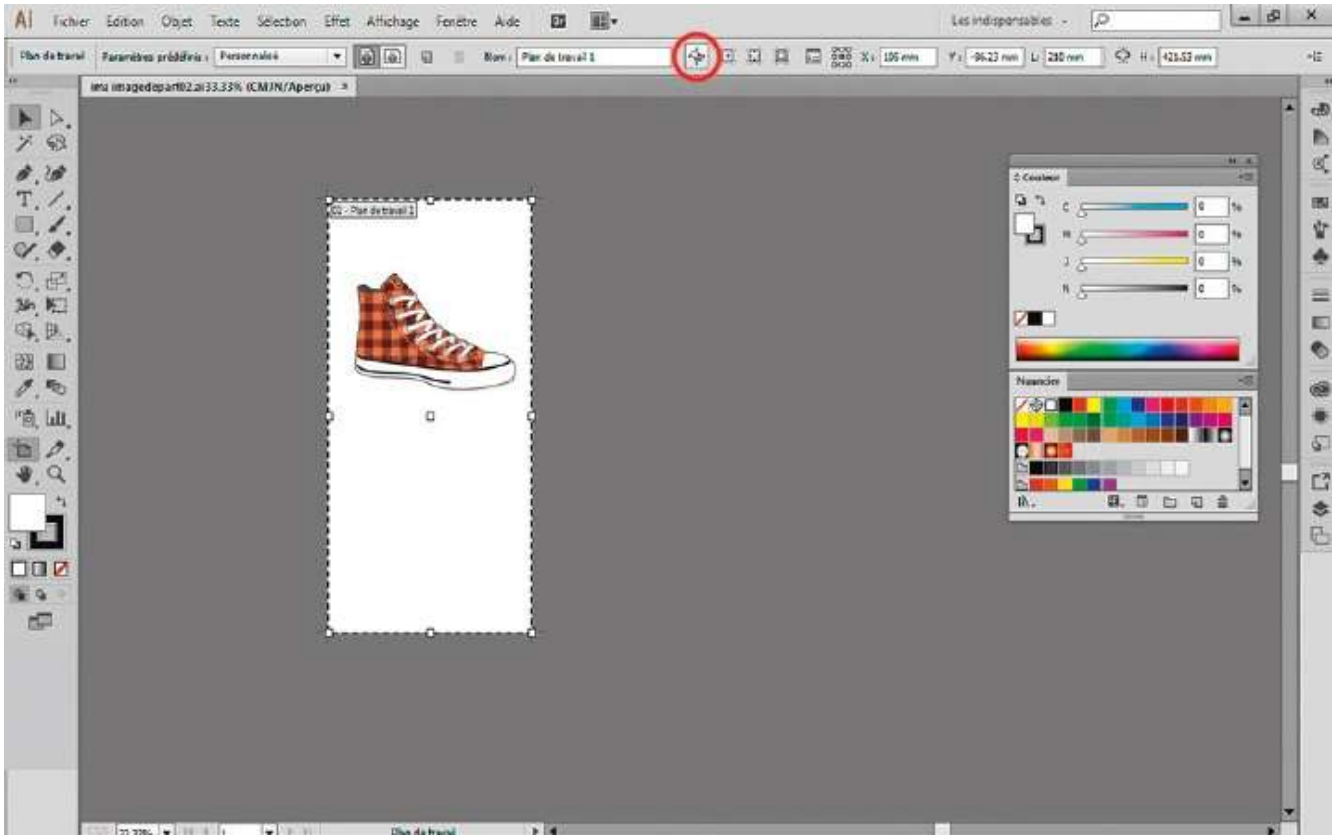
Notre suggestion

Il est préférable de paramétrer au tout début les Préférences d'Illustrator pour qu'il affiche les mesures en millimètres. Pour cela, allez dans le menu Édition>Préférences>Unités, puis choisissez Millimètres dans la rubrique Générales.

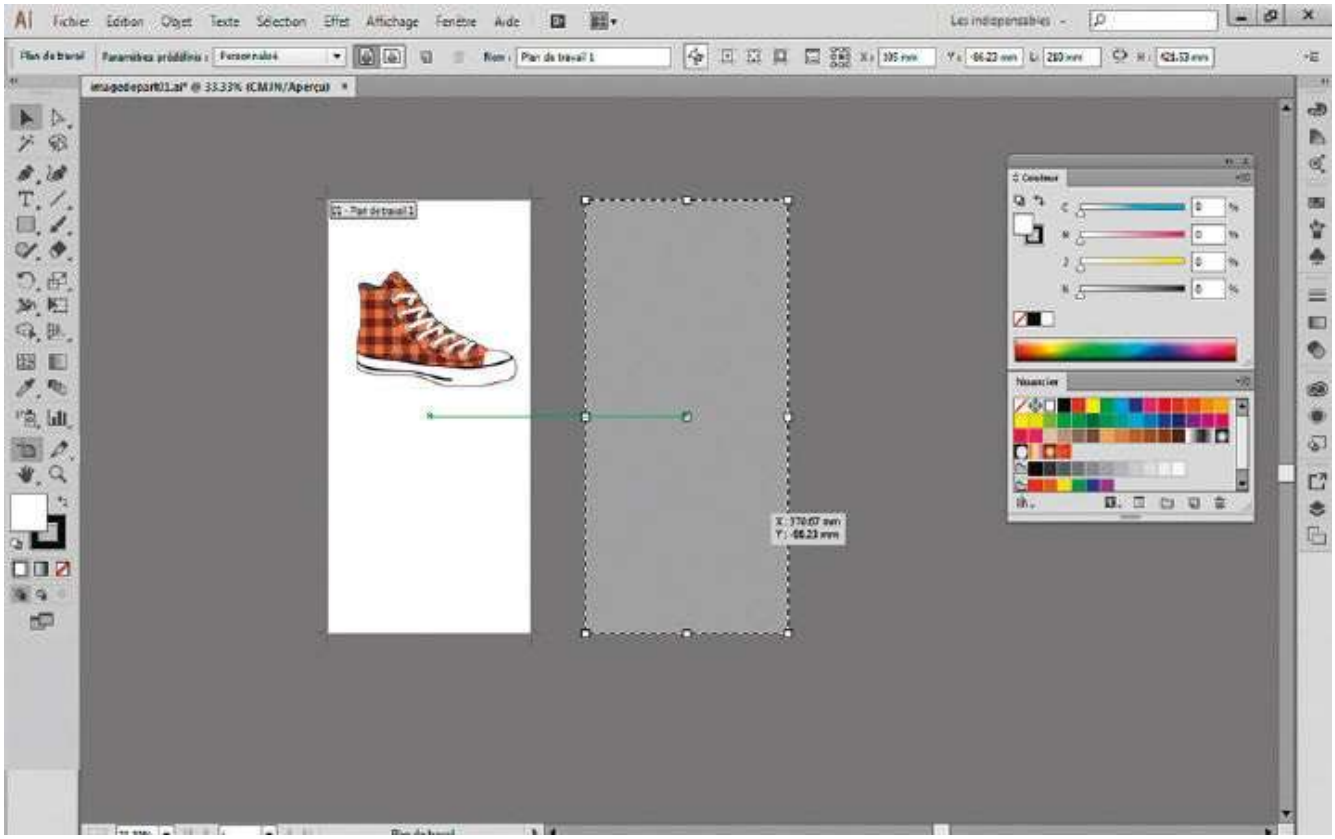
Depuis la version CS5 d'Illustrator, une nouvelle palette nommée Plan de travail facilite la gestion des différents plans de travail.



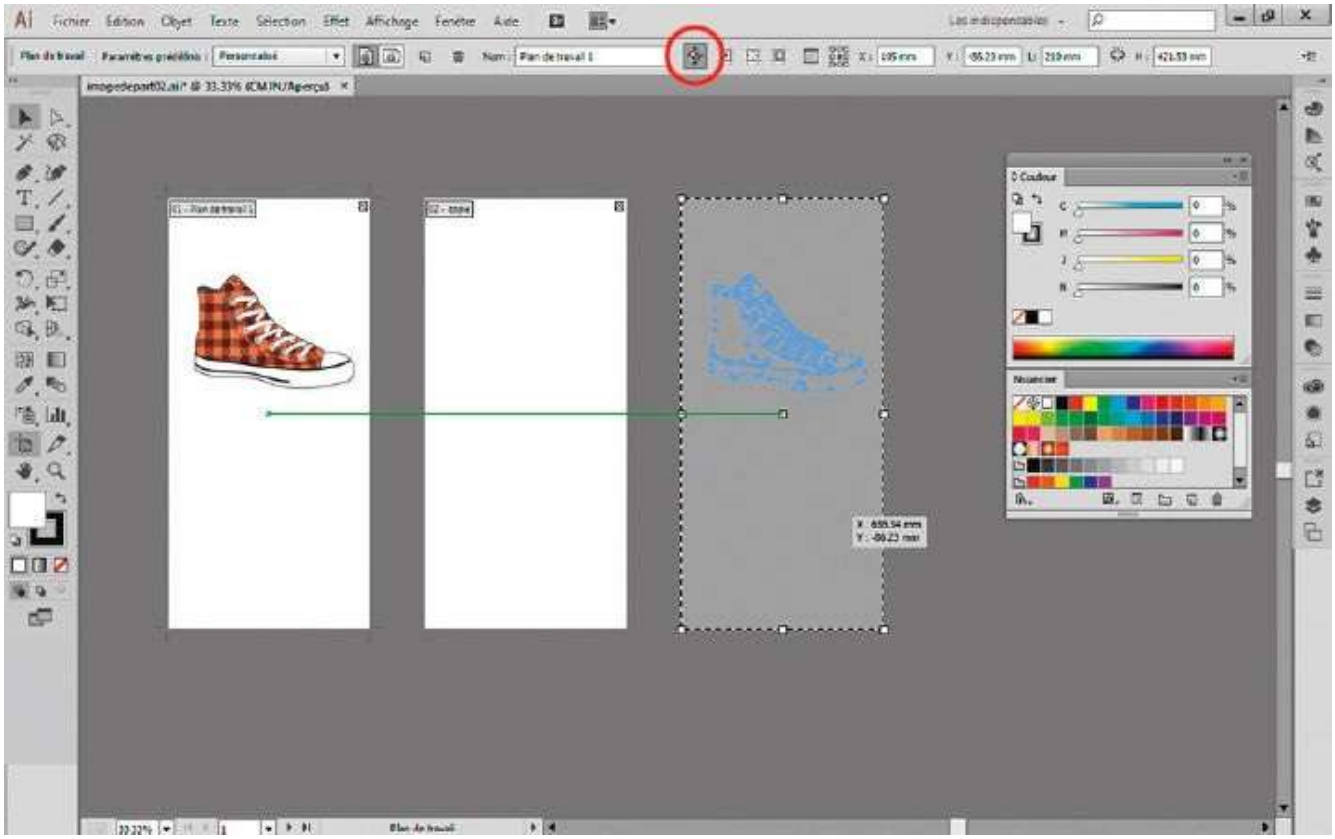
12 Les paramètres de la palette de contrôle indiquent alors les nouvelles dimensions du plan de travail. Vous allez maintenant le dupliquer.



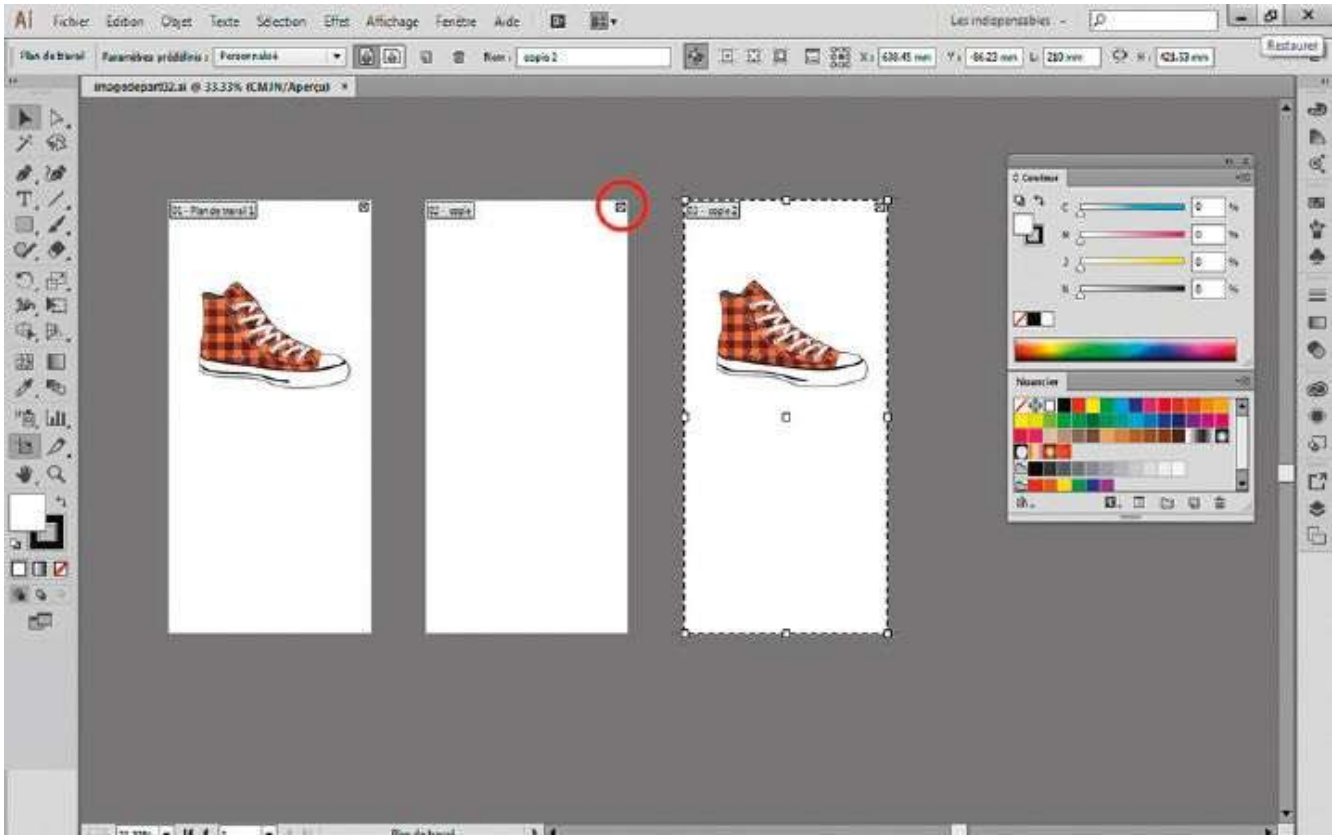
13 Pour dupliquer seulement le plan de travail mais pas son contenu, commencez par cliquer dans la palette de contrôle sur l'icône en forme de croix, juste à droite de l'icône de la corbeille.



14 Via le raccourci Ctrl + U, activez les repères commentés (en vert), qui aident à positionner des tracés mais également à créer des plans de travail alignés. Puis, tout en maintenant la touche Alt enfoncée, cliquez-glissez le plan de travail n° 1 vers la droite pour le dupliquer.



15 De la même manière, créez un troisième plan mais cette fois avec l'illustration qu'il contient, en cliquant donc sur l'icône en forme de croix dans la palette de contrôle pour la réactiver.



16 Vous pouvez supprimer un plan de travail en cliquant sur la petite croix située dans son angle supérieur droit. Ici, faites-le pour le plan de travail n° 2.

Notre suggestion

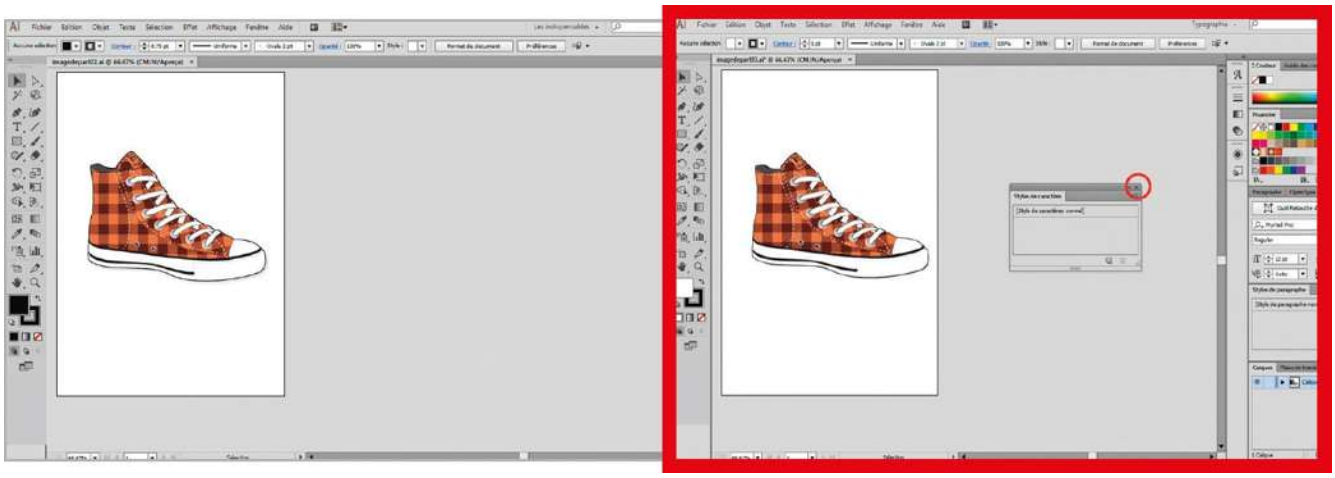
Pour quitter le mode de modification du plan de travail, sélectionnez un autre outil dans la palette d'outils, par exemple l'outil Sélection (flèche noire située en haut à gauche), ou appuyez sur la touche Échap. L'existence de multiples plans de travail facilite la présentation d'illustrations ayant plusieurs déclinaisons. Photoshop et InDesign reconnaissent également ces différents plans lors de l'importation de dessins multiples créés dans Illustrator.

Personnaliser l'espace de travail

Très facile

Réalisation : 5 min

Outils utilisés :
Gestion des espaces de travail
Nouvelle fenêtre
Réorganiser les documents

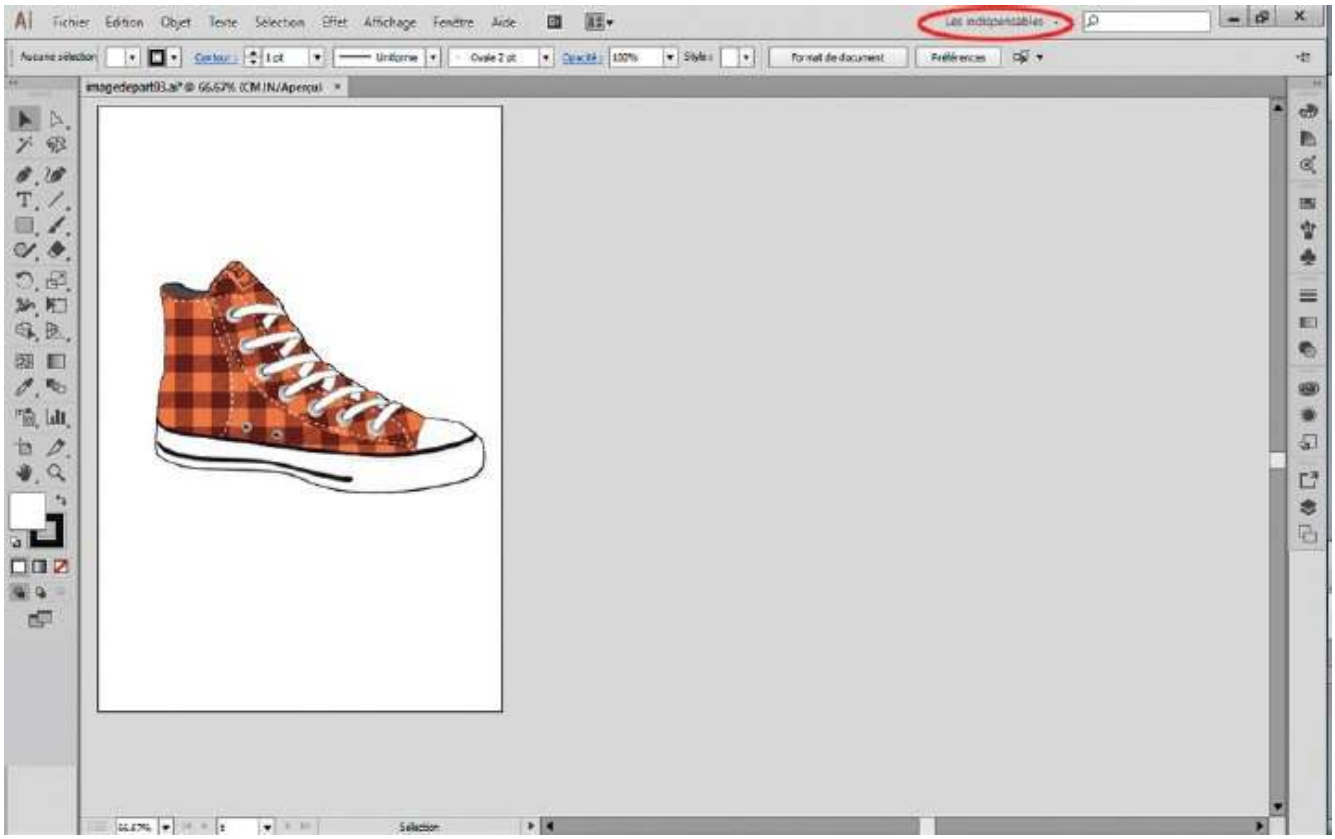


Vous voici maintenant familiarisé avec l'interface du logiciel Illustrator puisque dans l'atelier précédent, vous avez découvert ses menus et ses palettes, ainsi que la possibilité de créer des plans de travail multiples. Mais pour gagner du temps et

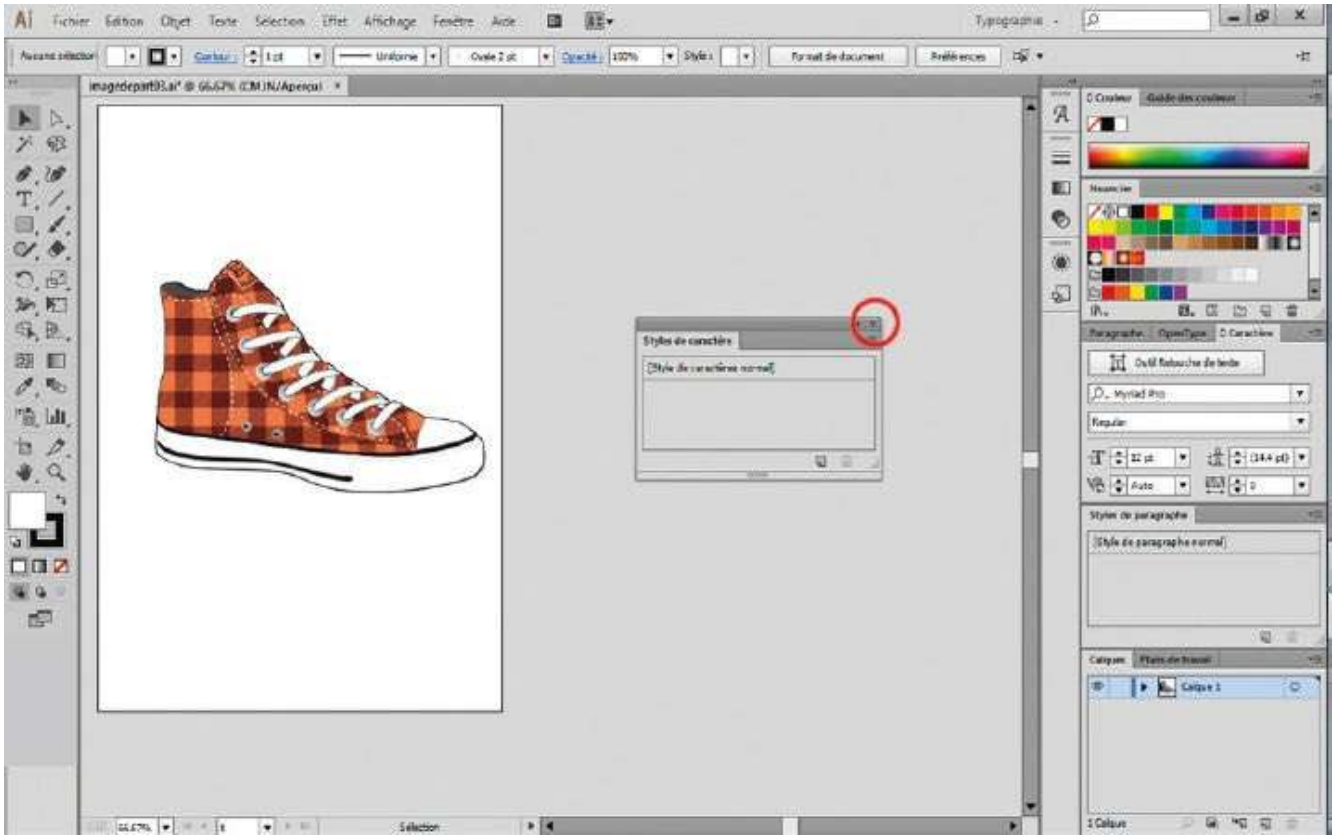
travailler de manière optimale, il est recommandé de personnaliser son espace de travail afin de retrouver facilement ses outils familiers. Illustrator propose plusieurs espaces de travail prédéfinis correspondant à différentes utilisations (Web, typographie, peinture, etc.). Dans cet atelier, vous allez découvrir comment paramétrer l'affichage de certaines palettes, enregistrer un espace de travail personnel et travailler avec deux fenêtres d'un même fichier, pour disposer d'aperçus différents de son travail, gros plan ou plan éloigné.

Fichier initial : imagedepart03.ai

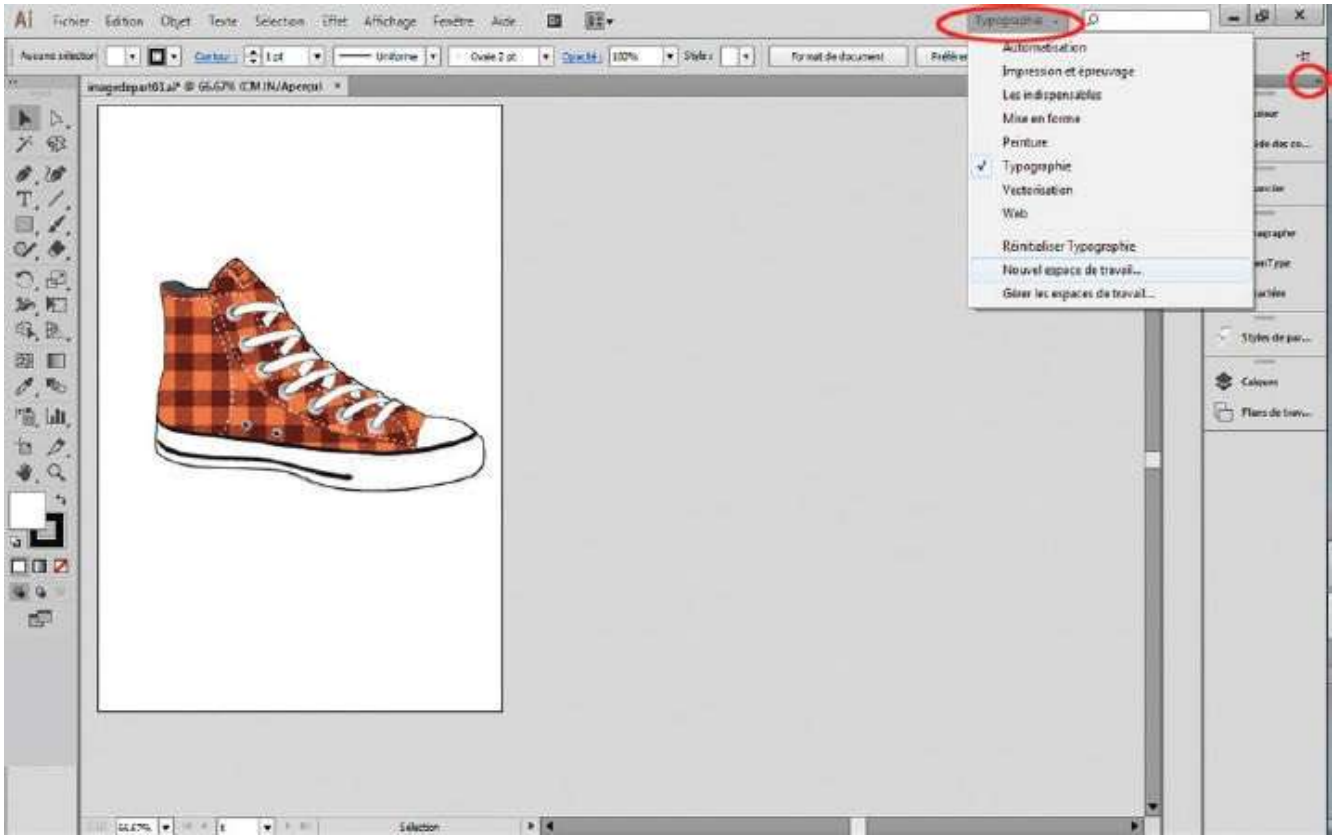
Fichier final : imagearrivee03.ai



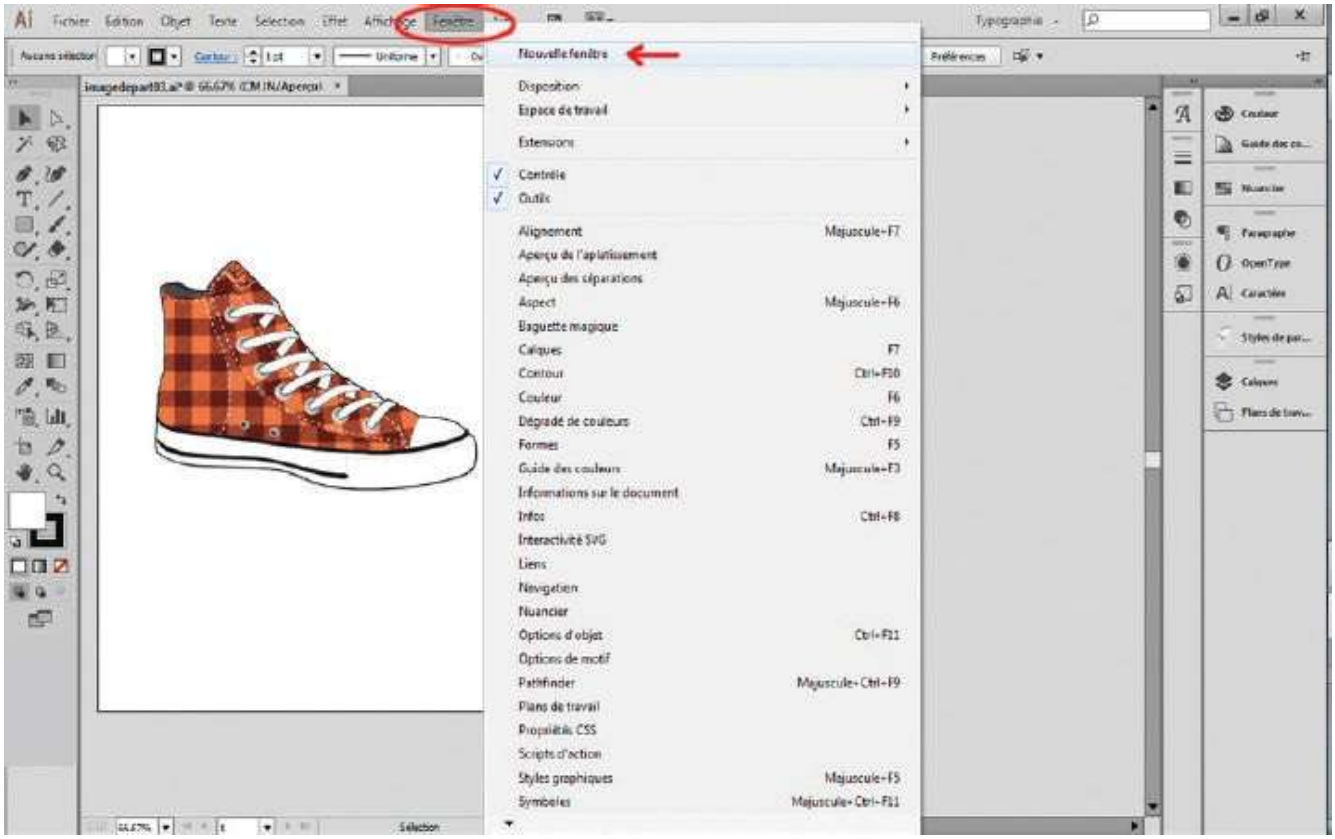
1 Si vous avez fermé l'imagedepart02.ai, réouvrez-la via le menu Fichier>Ouvrir situé dans la barre de menus supérieure d'Illustrator. Dans cette même barre, cliquez ensuite sur la petite flèche à droite pour dérouler le menu de gestion des espaces de travail et choisissez Typographie.



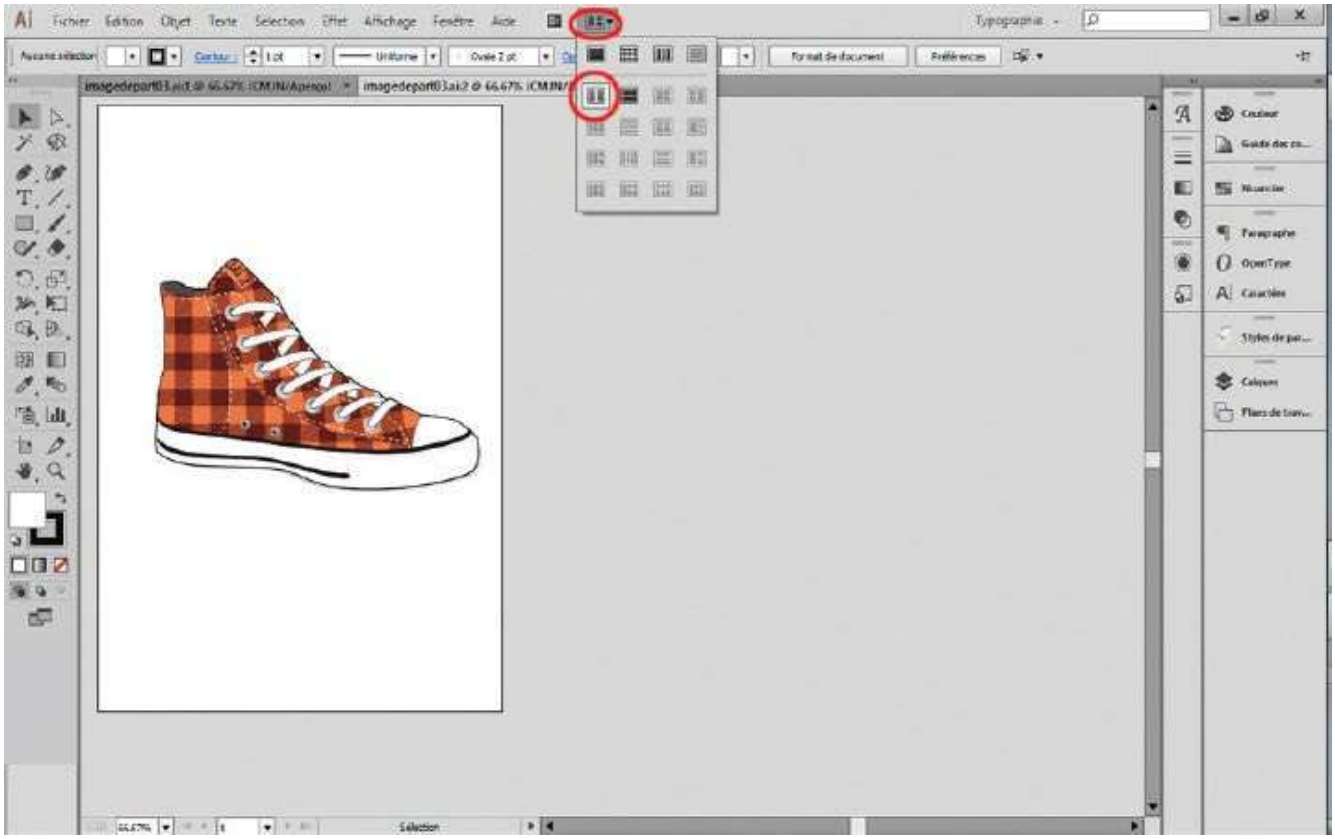
2 Des palettes apparaissent, notamment les palettes Caractère et Paragraphe destinées au travail du texte. Tout en cliquant sur l'onglet de la palette Styles de caractère, déplacez cette dernière avec la souris sur la zone de travail (zone non imprimable), puis supprimez-la en cliquant sur la croix en haut à droite.



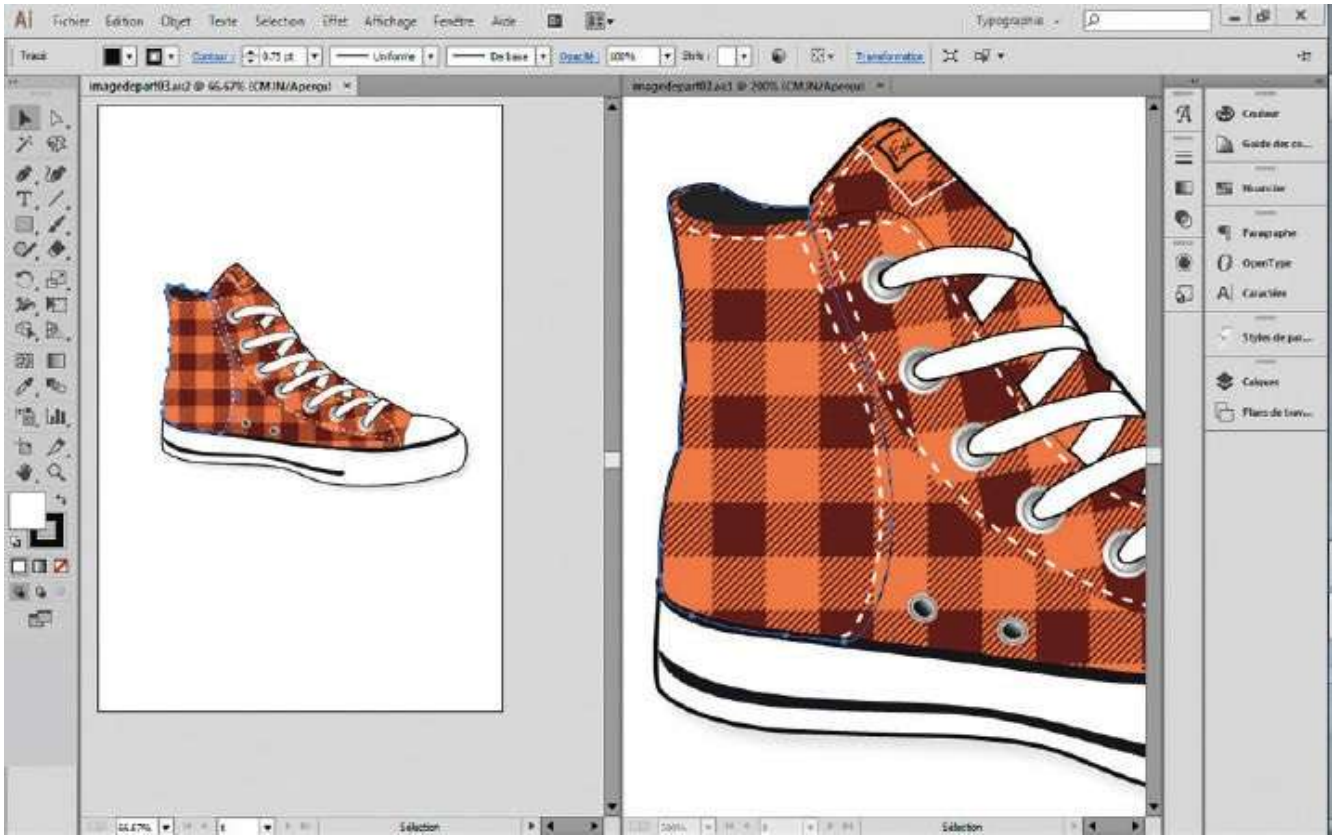
3 Supprimez de même les palettes Styles de paragraphe et OpenType. Cliquez ensuite sur la double flèche en haut à droite pour réduire les autres palettes. Ouvrez le menu de gestion des espaces de travail et choisissez Enregistrer l'espace de travail. Nommez cet espace « Mon espace de travail ».



4 Votre espace est ainsi enregistré ; il est accessible dans la liste des espaces de travail via le menu Fenêtre>Espace de travail. À présent, vous allez créer un espace de travail en double fenêtre. Créez une nouvelle fenêtre via le menu Fenêtre>Nouvelle Fenêtre.



5 Cliquez sur l’icône Réorganiser les documents et choisissez 2 vignettes en vertical. Les deux fenêtres apparaissent ainsi en vis-à-vis.



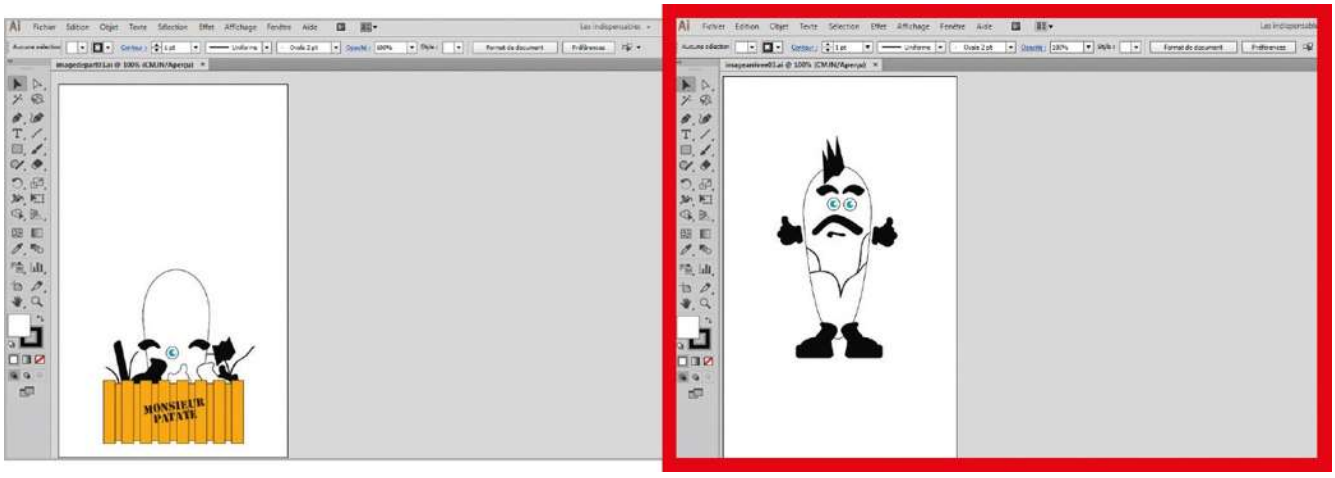
6 Zoomez sur la fenêtre de droite (voir atelier 01) et sélectionnez une partie du dessin à l'aide de l'outil Sélection de la palette d'outils : l'action a lieu également dans l'autre fenêtre. Vous pouvez ainsi travailler avec deux vues différentes, un gros plan et un plan éloigné.

Sélectionner, déplacer, copier ou modifier un tracé

Facile

Réalisation : 15 min

Outils utilisés :
Sélection
Sélection directe
Baguette magique
Sélecteur de couleurs



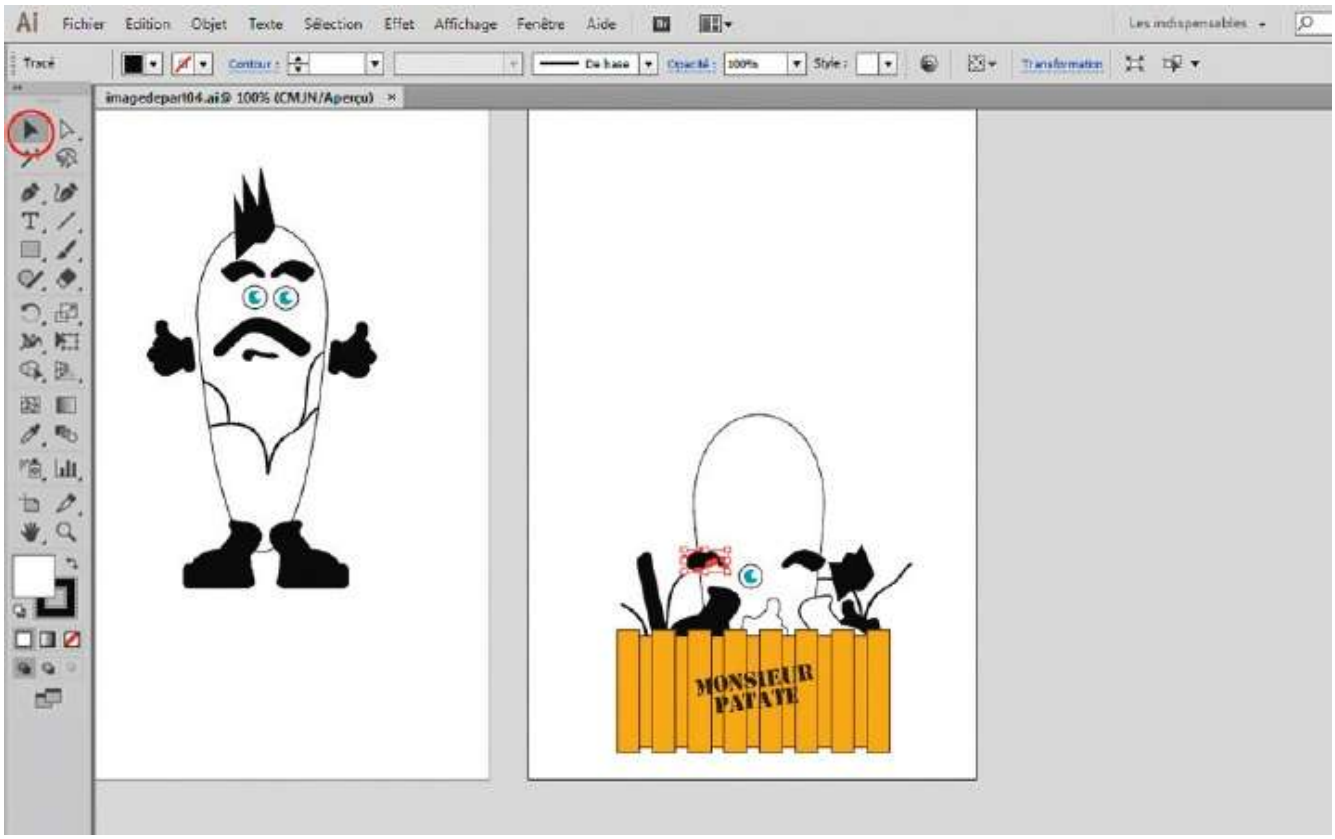
Sous Illustrator, vous serez continuellement amené à sélectionner des tracés. Pour cela, vous utiliserez généralement l'outil Sélection (flèche noire). Pour sélectionner un tracé

simple, il vous suffira de cliquer une fois dessus s'il est doté d'un fond ; s'il n'en a pas, il sera plus pratique de l'entourer d'un cadre de sélection. S'il s'agit de tracés multiples, la meilleure méthode consiste là encore à les entourer d'un cadre pour en sélectionner l'ensemble, mais vous pouvez aussi cliquer un à un sur chaque tracé, tout en appuyant sur la touche Maj pour les ajouter à la sélection.

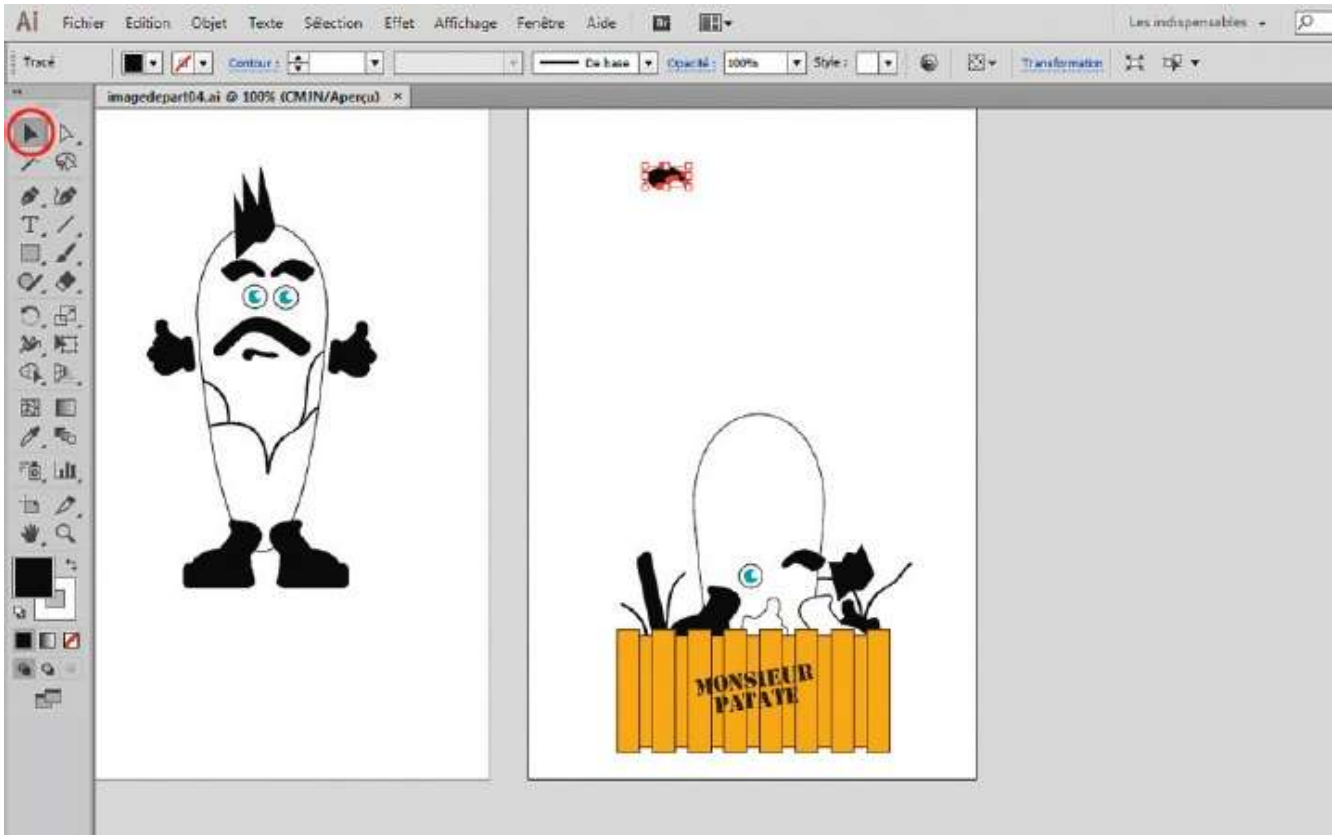
En revanche, dans le cas de tracés multiples groupés, vous devrez employer l'outil Sélection directe (flèche blanche) pour sélectionner l'un d'entre eux. Mais la fonction principale de ce dernier outil est de pouvoir accéder aux points d'ancrage d'un tracé pour le déformer : pour sélectionner un point, il suffira de cliquer dessus ; pour en sélectionner plusieurs, vous utiliserez de même le cadre de sélection ou la touche Maj. Toutes ces opérations et quelques autres (déplacement et duplication d'un tracé, modification d'un contour et d'un fond…) sont présentes dans cet atelier, dont le but est de reconstituer Monsieur Patate à partir d'un modèle avec les éléments de la caisse.

Fichier initial : imagedepart04.ai

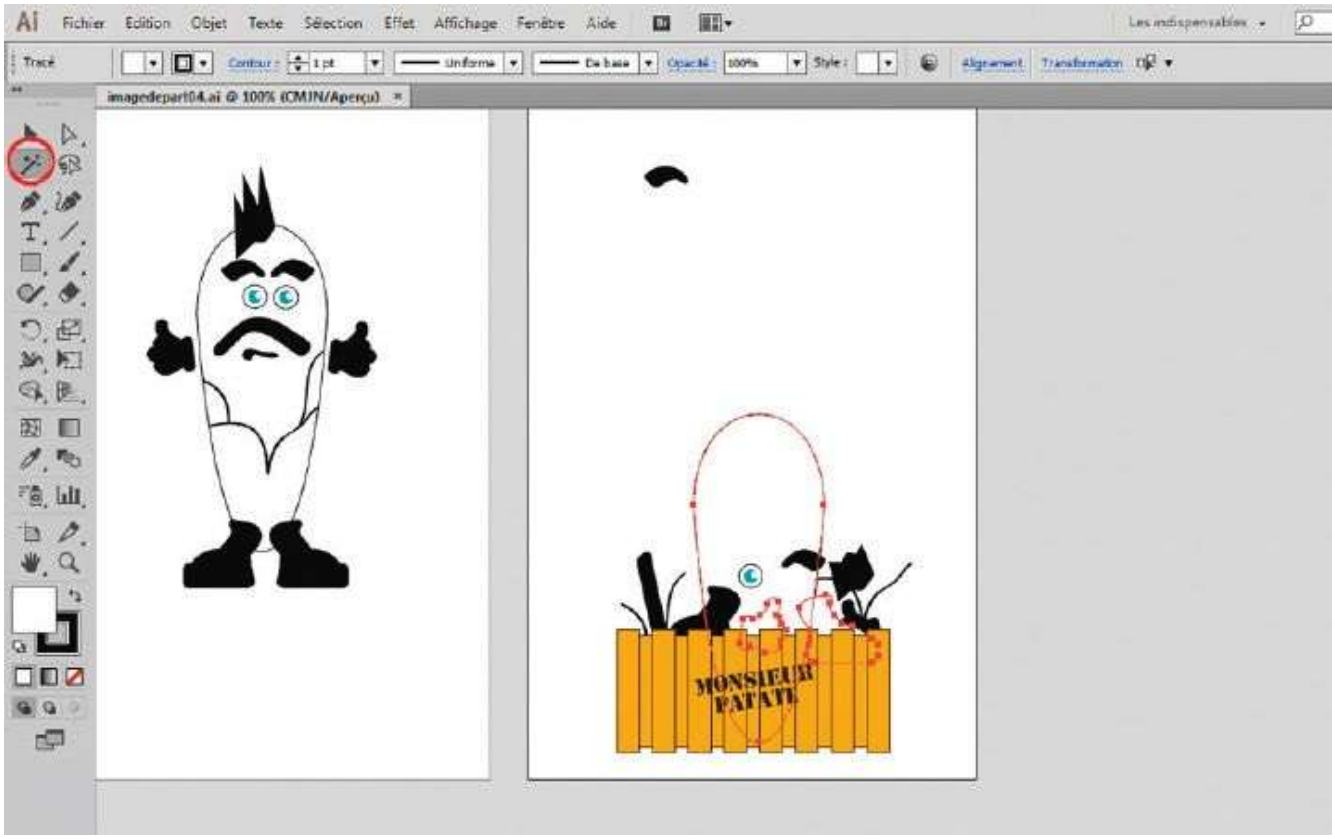
Fichier final : imagearrivee04.ai



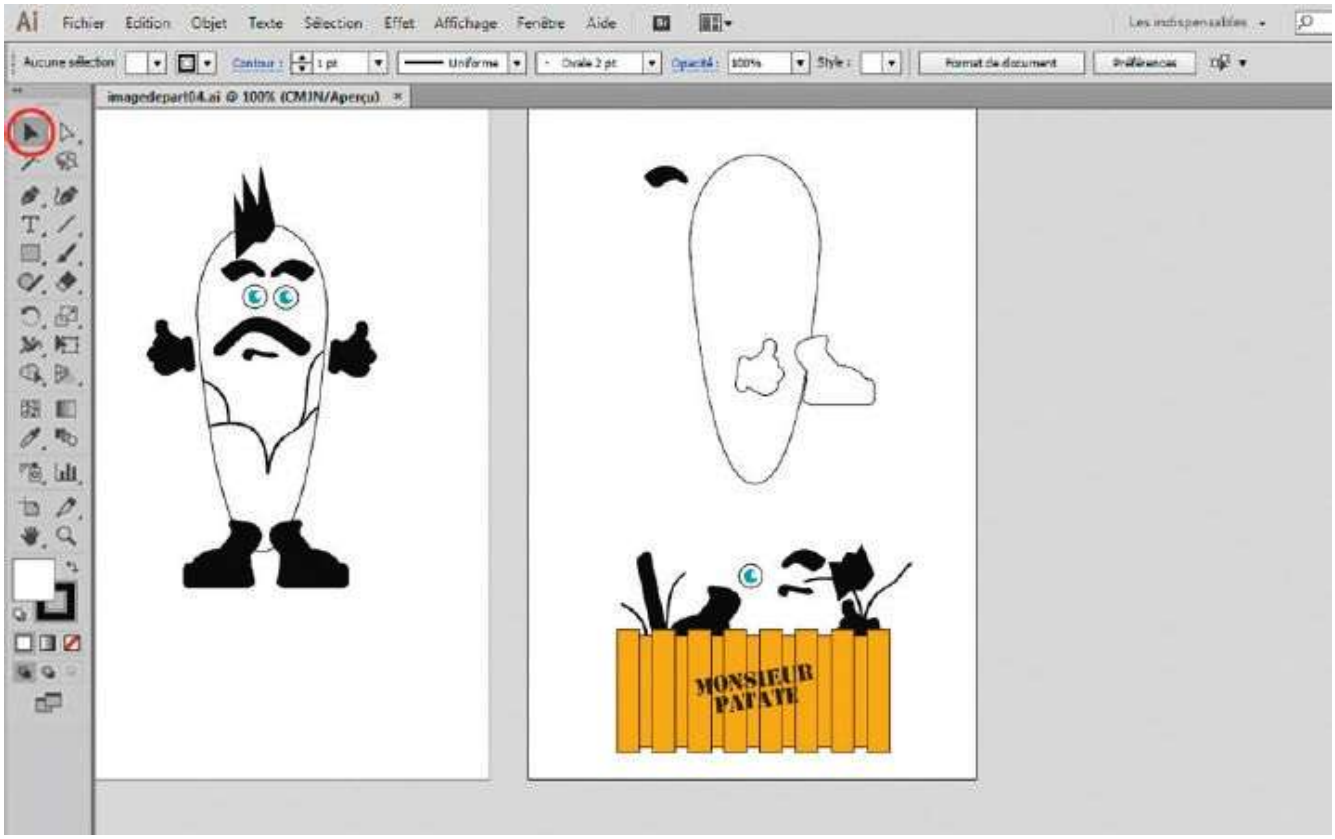
1 Ouvrez l'imagedepart04.ai en double-cliquant dessus ou en allant dans le menu Fichier>Ouvrir. Activez l'outil Sélection (flèche noire) de la palette d'outils et sélectionnez un sourcil noir dans la caisse en cliquant dessus : un contour de sélection apparaît, comportant des petits carrés appelés points d'ancrage.



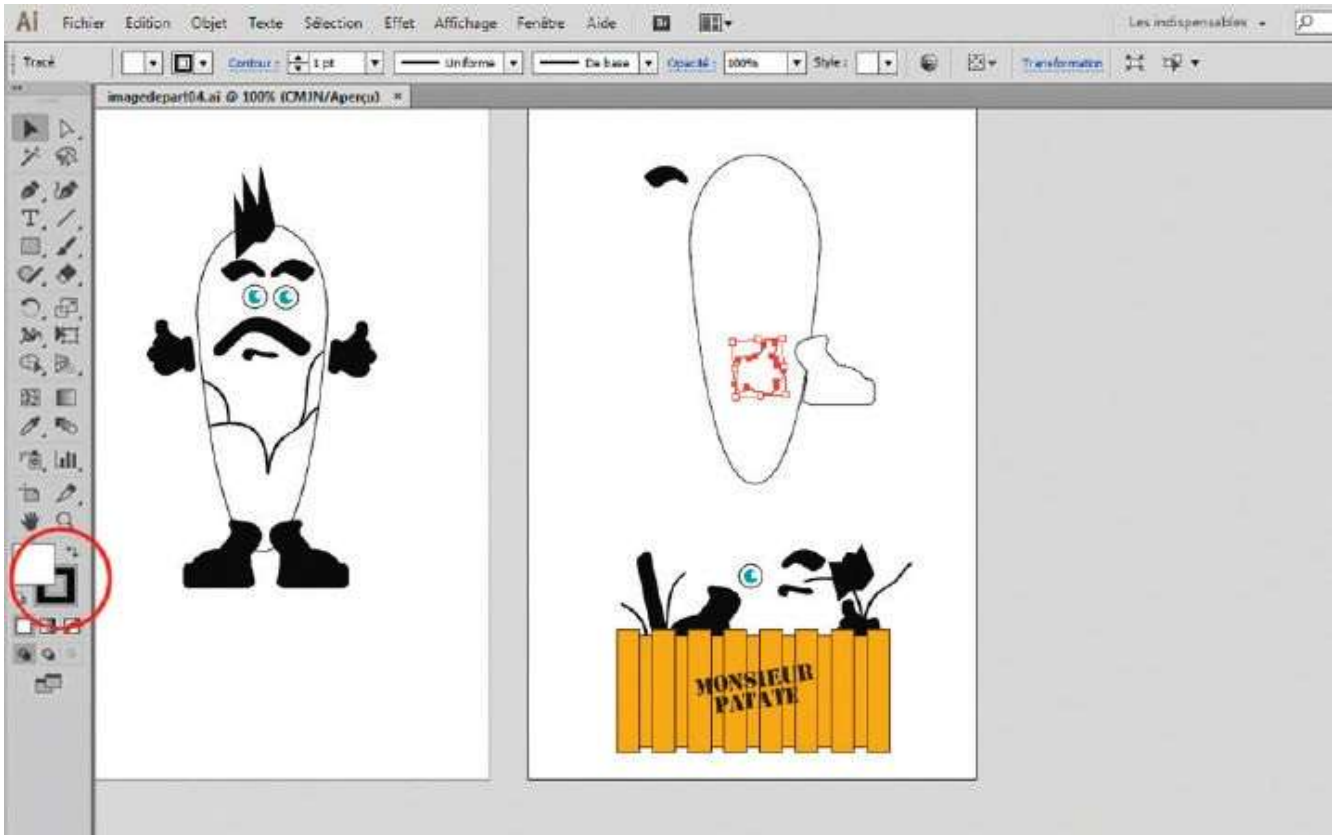
2 Par cliquer-glisser, déplacez le sourcil noir vers le haut, toujours avec la flèche noire. En effet, cet outil de sélection est également un outil de déplacement.



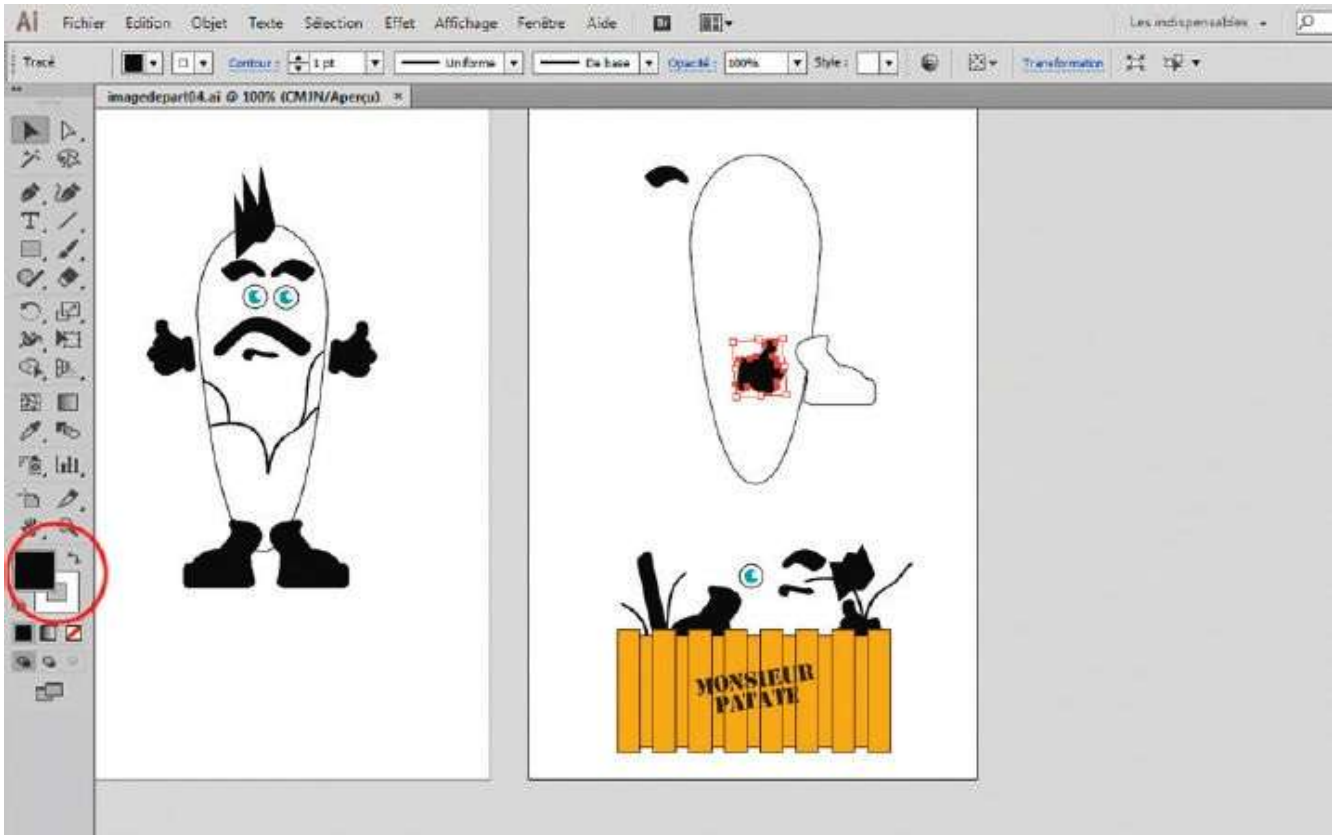
3 L'outil Baguette magique, situé sous la flèche noire dans la palette d'outils, est un autre outil de sélection qui permet de sélectionner des éléments similaires. Activez-le et cliquez sur le corps de Monsieur Patate.



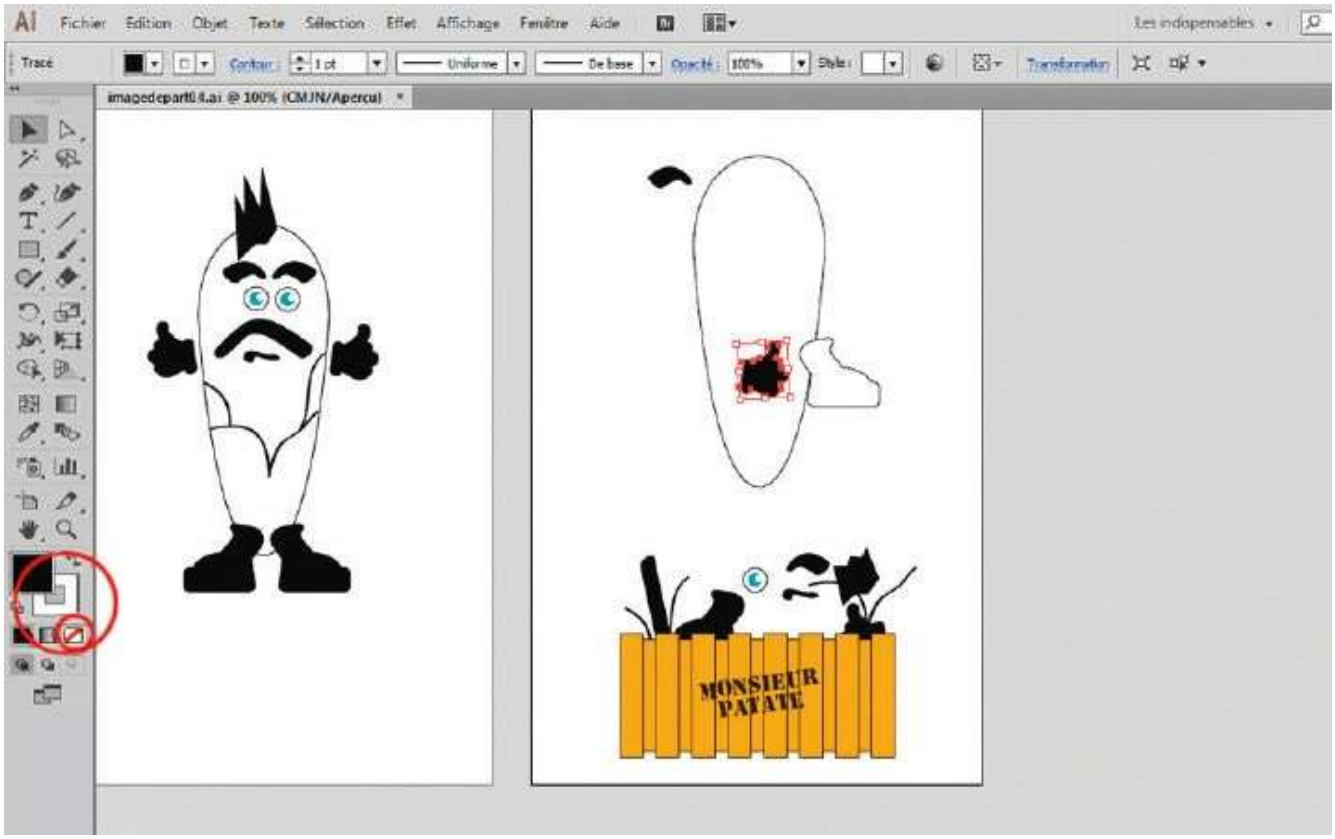
4 Vous constatez alors que plusieurs éléments ont été sélectionnés ; déplacez-les vers le haut avec l'outil Sélection (flèche noire) activé. Puis désélectionnez-les en cliquant à l'extérieur de ces tracés.



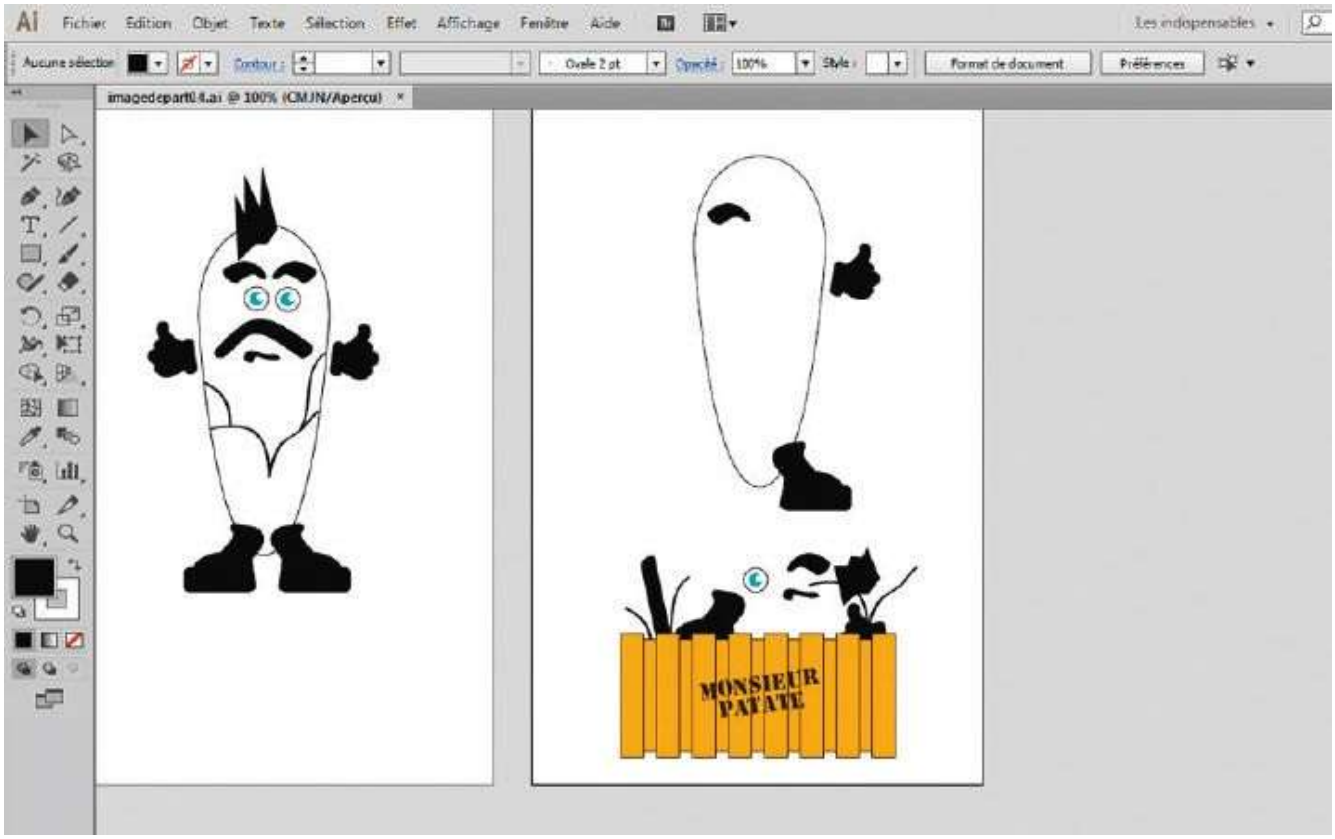
5 Sélectionnez ensuite uniquement la main avec l'outil Sélection. Notez qu'elle possède un fond blanc et un contour noir. Dans la palette d'outils, le sélecteur de couleur noire évidé correspond au contour ; le sélecteur de couleur blanche, qui est plein, représente la couleur du fond.



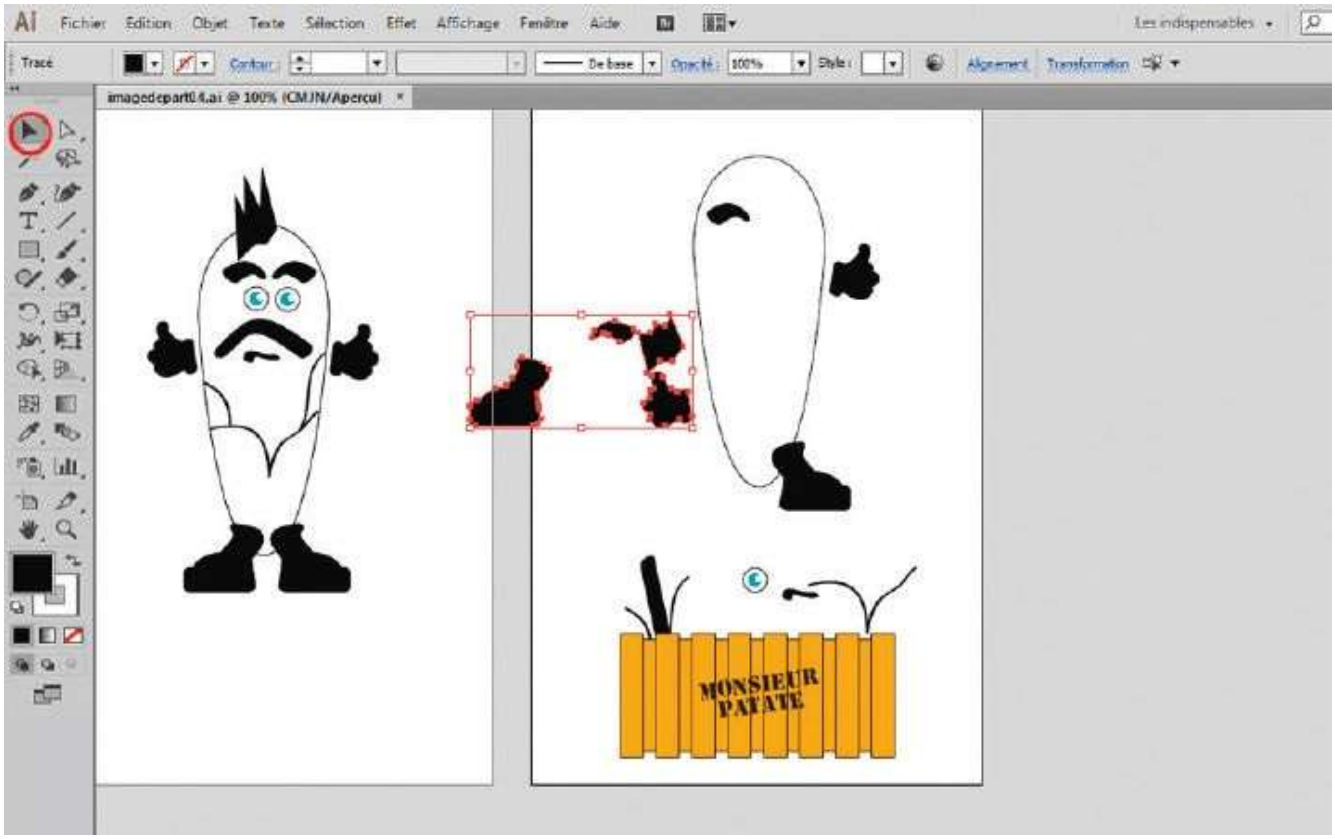
6 La petite double flèche située au-dessus des sélecteurs de couleurs permet de permuter les couleurs du fond et du contour. Cliquez sur cette flèche : le fond de la main devient noir et son contour blanc.



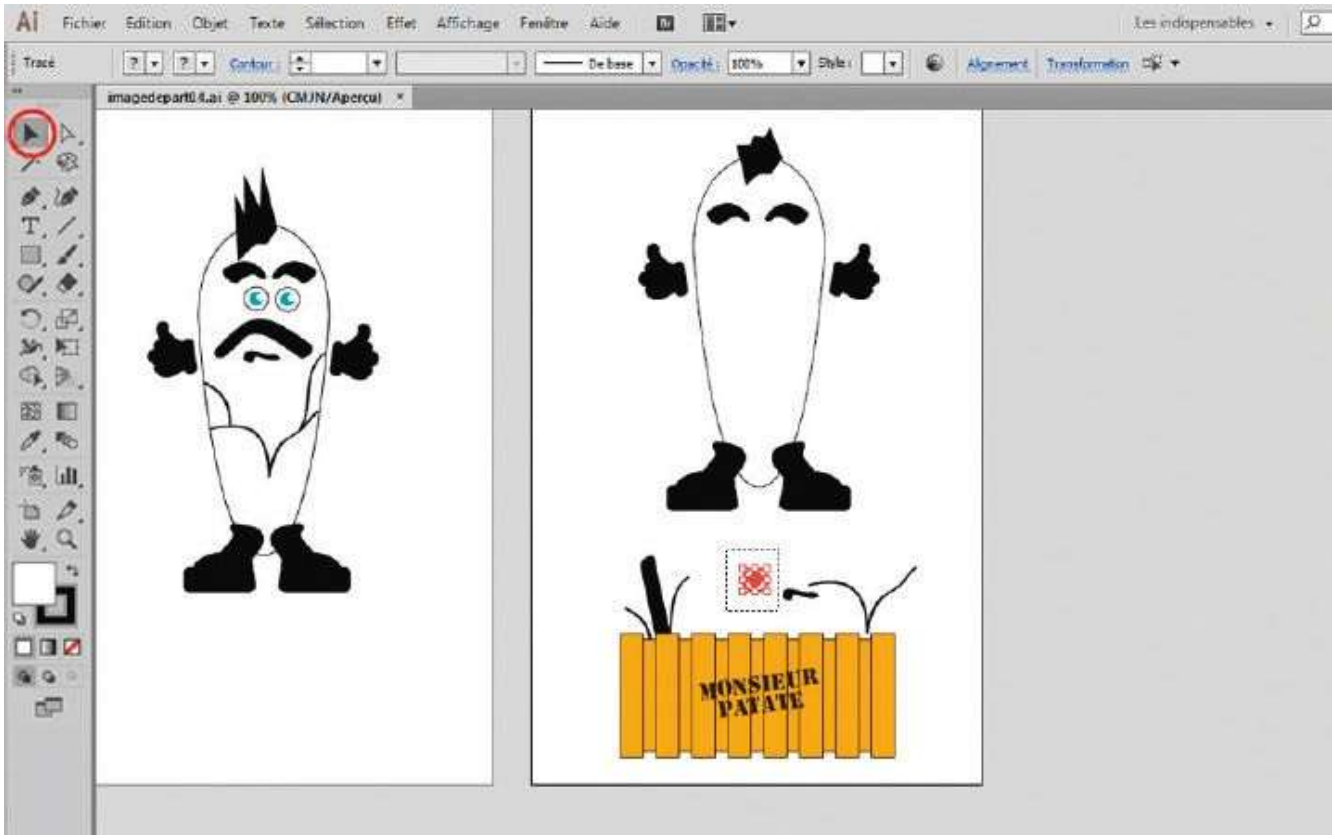
7 Pour supprimer la couleur du contour, cliquez sur le sélecteur de couleurs du contour pour qu'il passe au premier plan, devant le sélecteur de couleurs du fond. Cliquez ensuite sur le petit carré barré de rouge situé en dessous, afin d'enlever toute information de couleur.



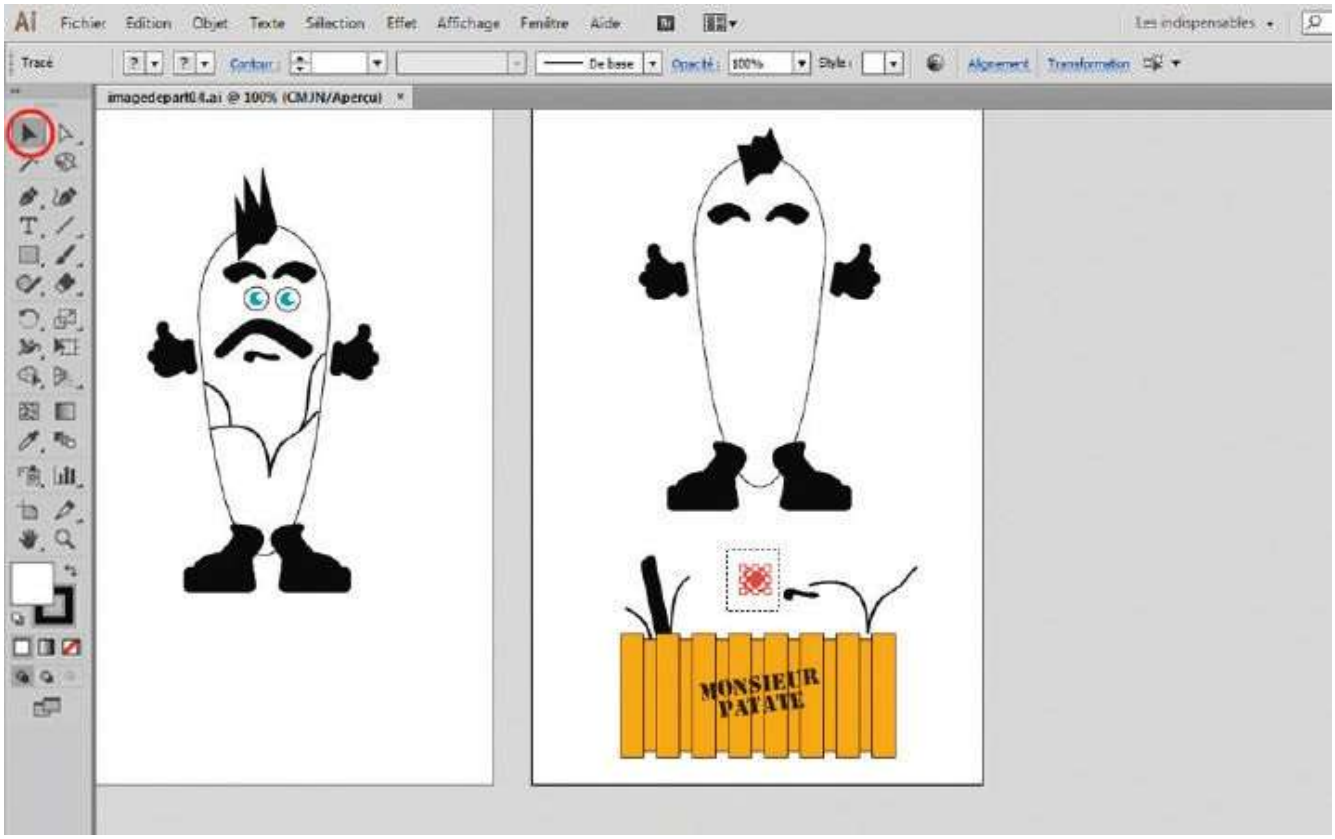
8 Reproduisez les étapes 6 et 7 pour le pied, puis positionnez correctement chaque élément sorti de la boîte avec l'outil Sélection, en verrouillant sa position via le raccourci Ctrl + 2 : ainsi, l'élément ne pourra être ni sélectionné ni déplacé.



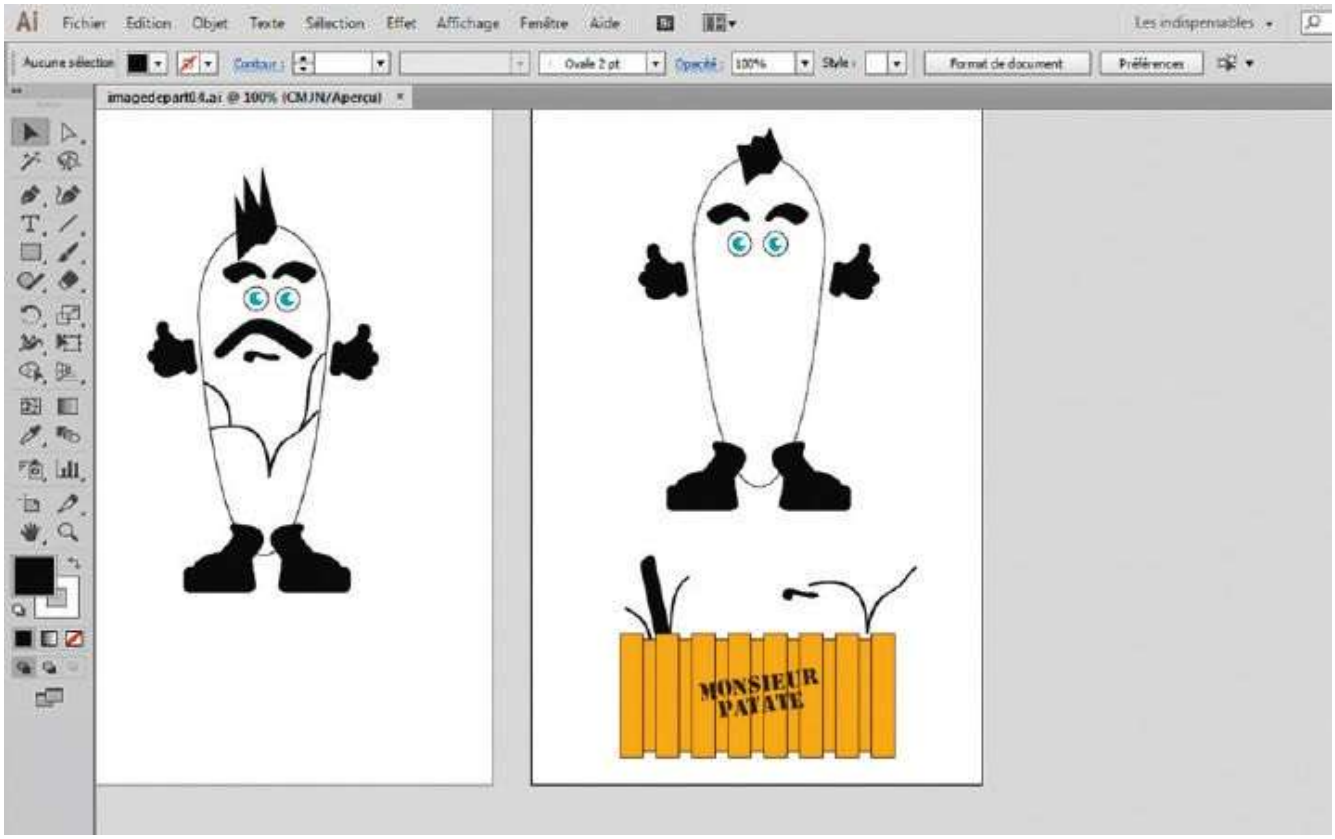
9 Activez de nouveau l'outil Baguette magique et cliquez sur l'autre pied de couleur noire dans la caisse : les éléments de même fond noir ont été également sélectionnés. Via l'outil Sélection, positionnez-les en vous aidant du modèle de gauche.



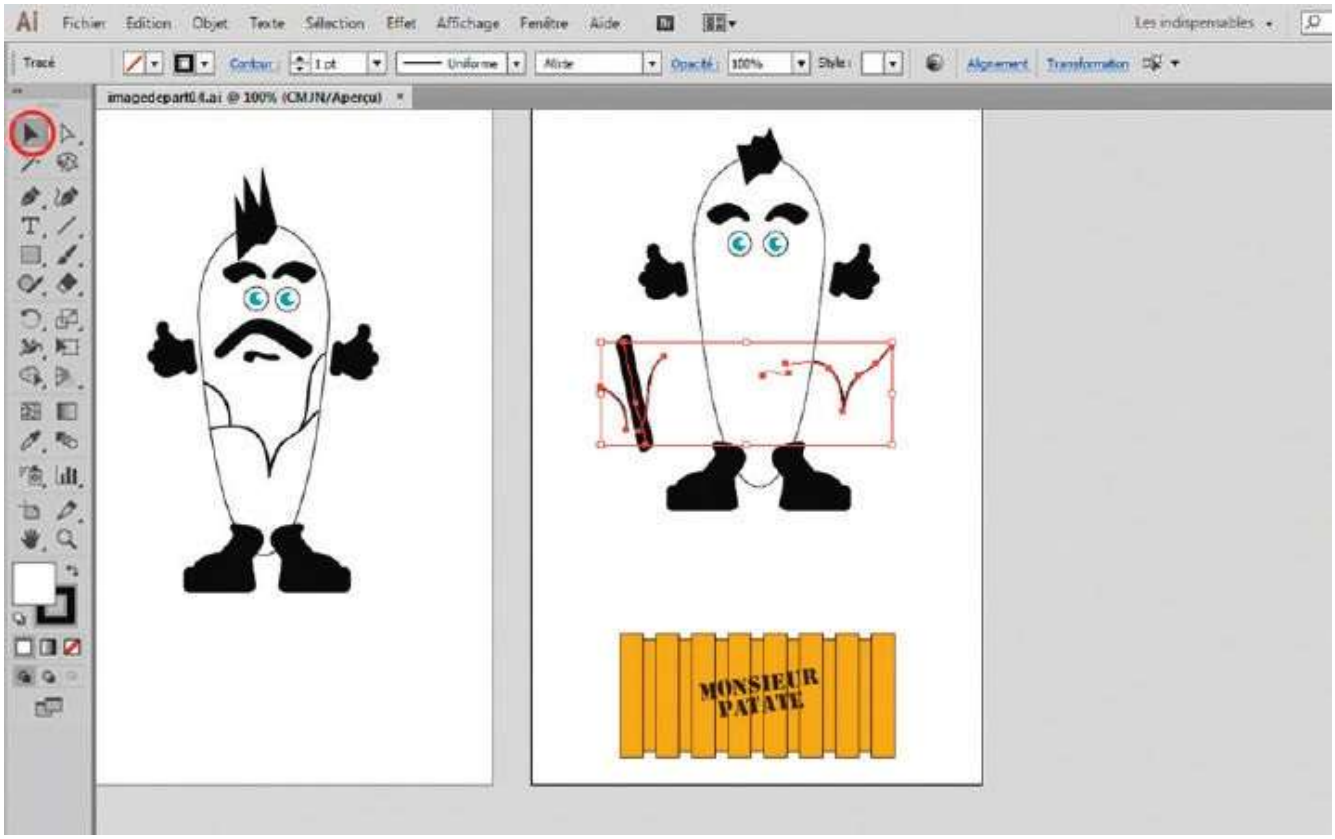
10 Vous allez maintenant sélectionner l'œil. Comme il contient plusieurs tracés, la meilleure méthode consiste à dessiner une zone de sélection rectangulaire tout autour avec l'outil Sélection, afin de les sélectionner simultanément.



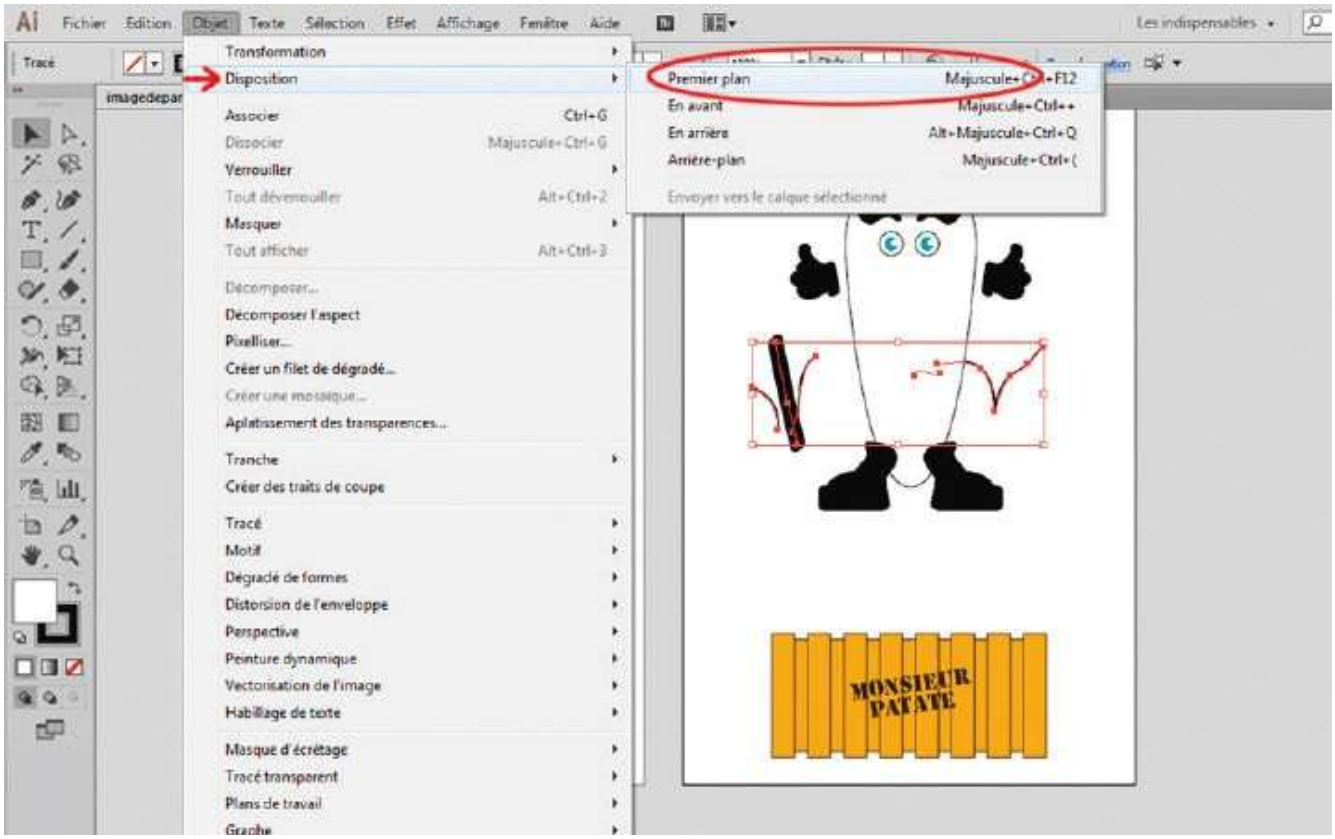
11 Positionnez l'œil à sa place. Pour le dupliquer, l'œil étant toujours sélectionné, maintenez enfoncée la touche Alt : la flèche noire se transforme alors en double flèche. Déplacez la sélection à l'emplacement voulu, puis relâchez le bouton de la souris.



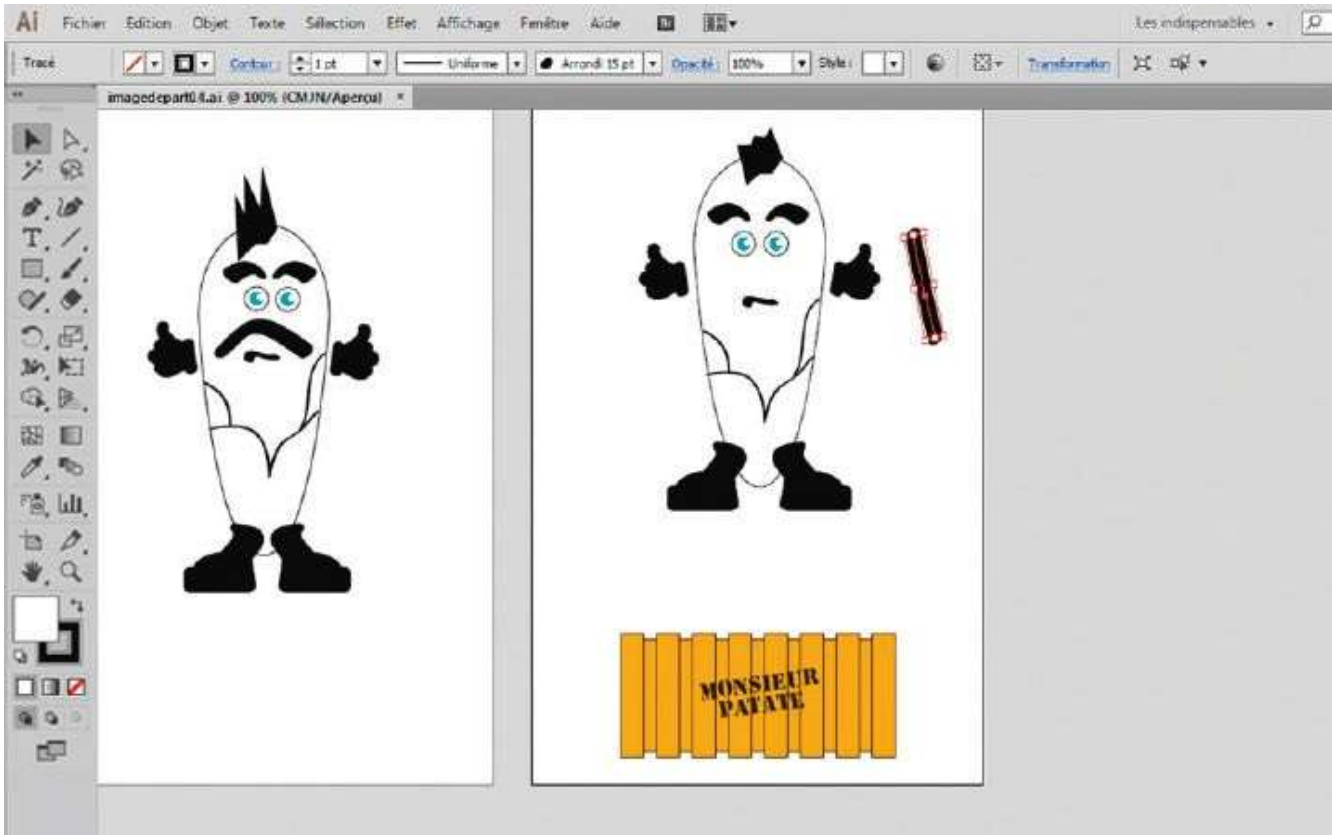
12 Sélectionnez chaque élément bien positionné (sauf les cheveux qu'il faudra modifier) et verrouillez-le via le raccourci Ctrl + 2. Pour annuler cette action, cliquez sur le bouton droit de la souris et, dans le menu proposé, choisissez Annuler Verrouiller.



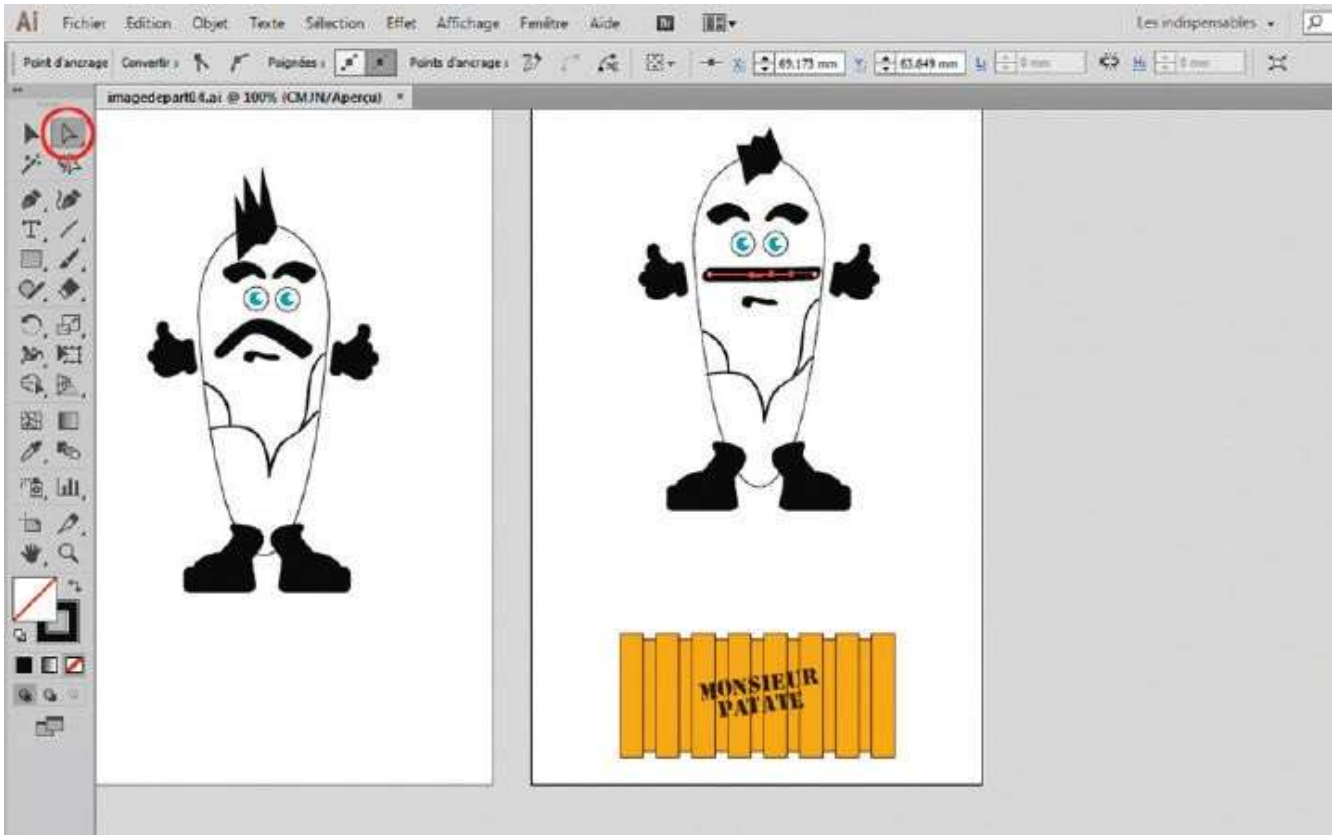
13 Activez de nouveau l'outil Baguette magique. Cliquez sur l'un des éléments restant dans la caisse : ils sont alors tous sélectionnés puisqu'ils possèdent un contour noir. Déplacez-les vers le haut avec l'outil Sélection.



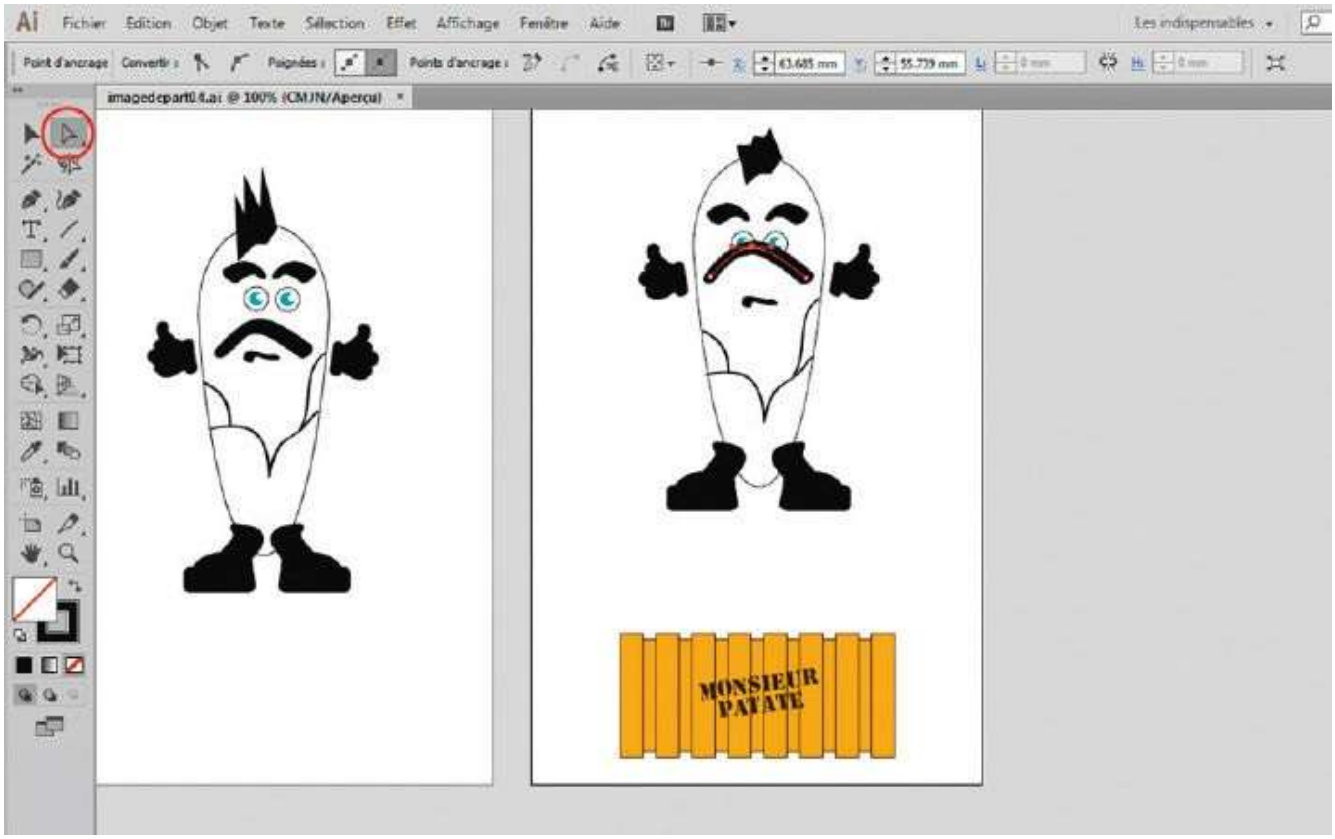
14 Avant de positionner ces éléments selon le modèle de gauche, passez-les au premier plan via le raccourci Maj + Ctrl +) ou par le menu Objet>Disposition>Premier plan. Ils apparaîtront ainsi au-dessus des autres.



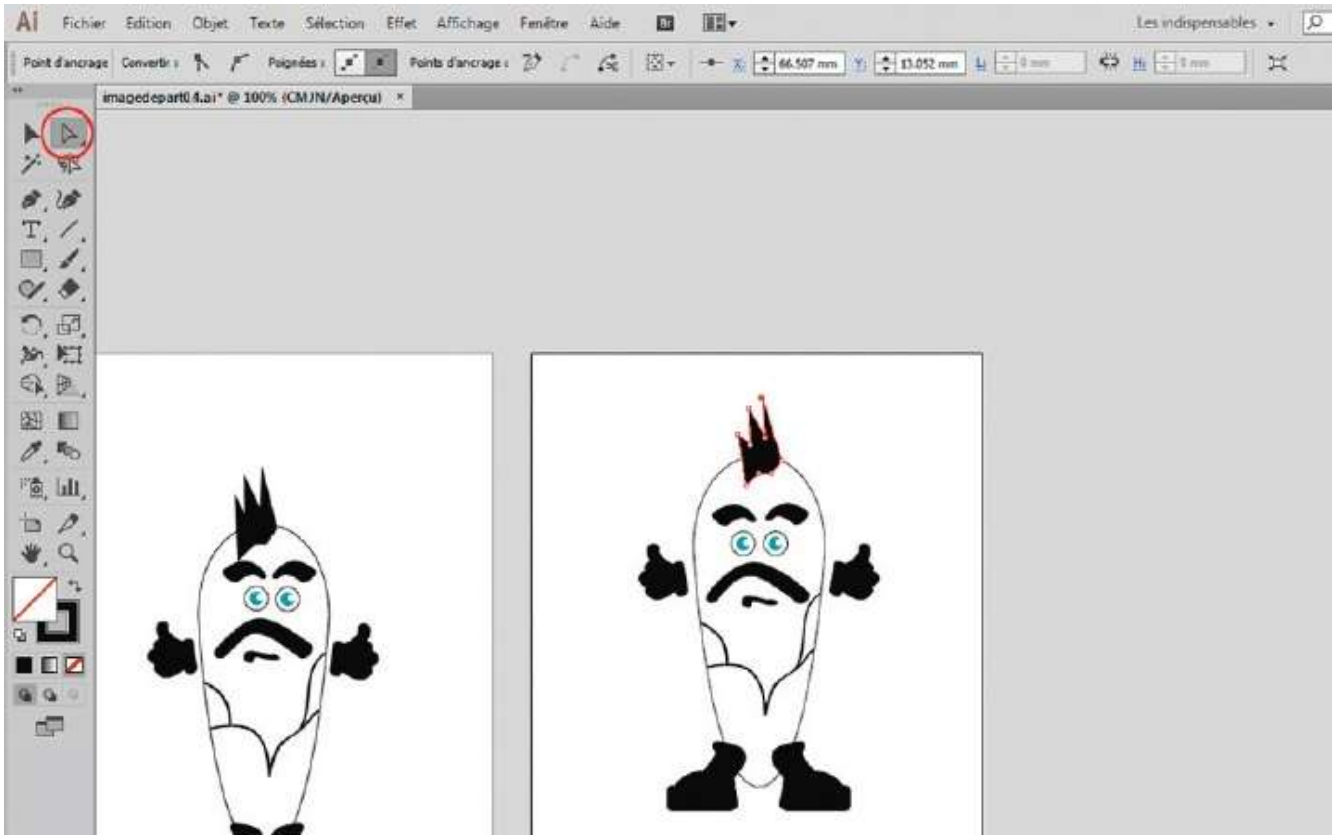
15 Pour orienter la moustache, sélectionnez-la avec l'outil Sélection pour faire apparaître son cadre de sélection. Puis faites-la pivoter en approchant le pointeur de la souris d'un angle et en cliquant-glissant quand la flèche circulaire apparaît.



16 Pour modifier la forme de la moustache, activez l'outil Sélection directe (flèche blanche) de la palette d'outils, qui permet de sélectionner les points d'ancrage des tracés, matérialisés par de petits carrés.



17 Un point d'ancrage sélectionné se traduit par un petit carré noir, un point désélectionné par un carré blanc. Avec l'outil Sélection directe, sélectionnez le point central qui devient donc noir. Cliquez-glissez vers le haut afin de modifier le tracé.



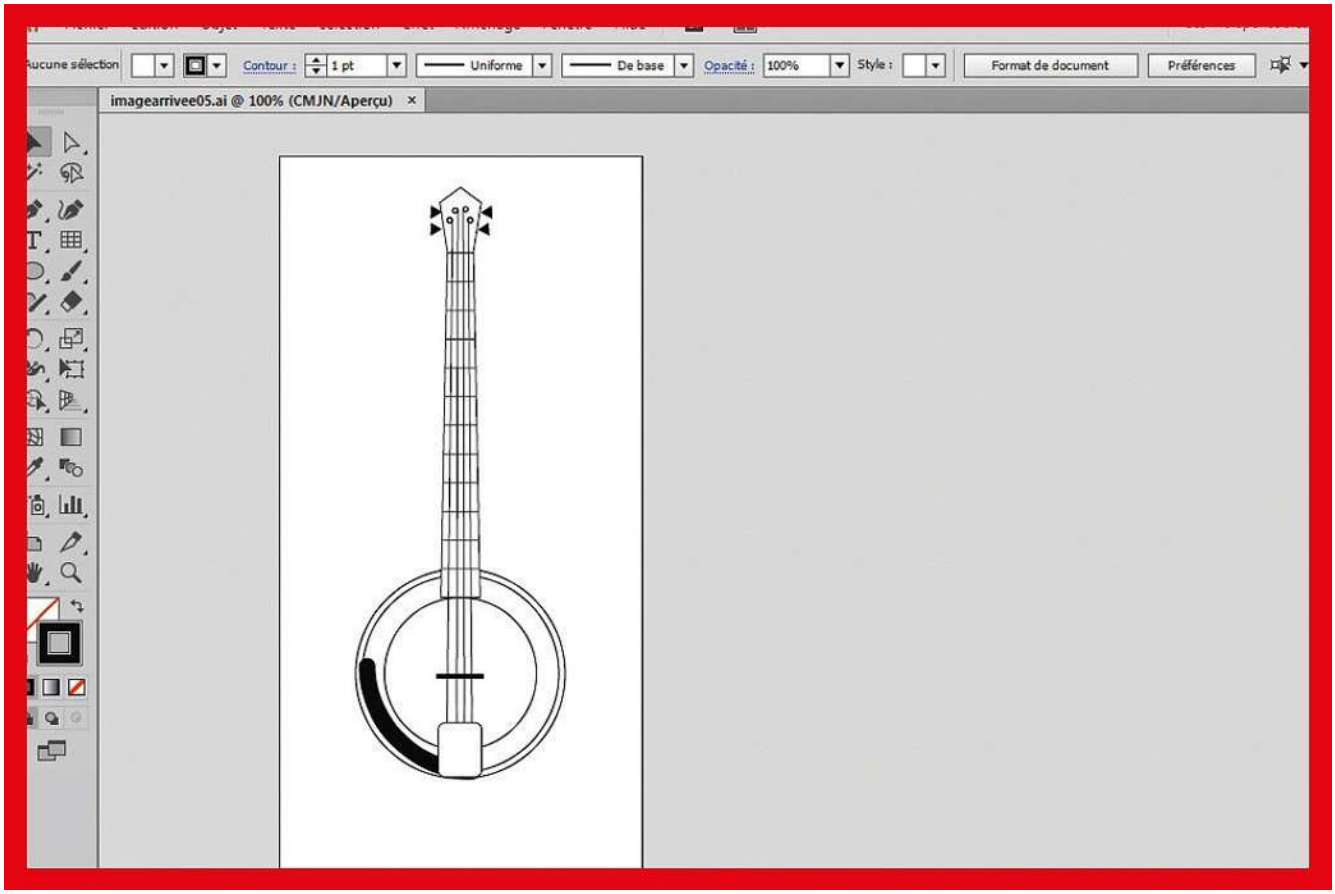
18 Placez ensuite la moustache au bon endroit avec l'outil Sélection. Comme dans l'étape 17, utilisez enfin l'outil Sélection directe pour déformer les cheveux du personnage en sélectionnant certains points d'ancrage judicieux.

Tracer une forme géométrique simple

Assez facile

Réalisation : 25 min

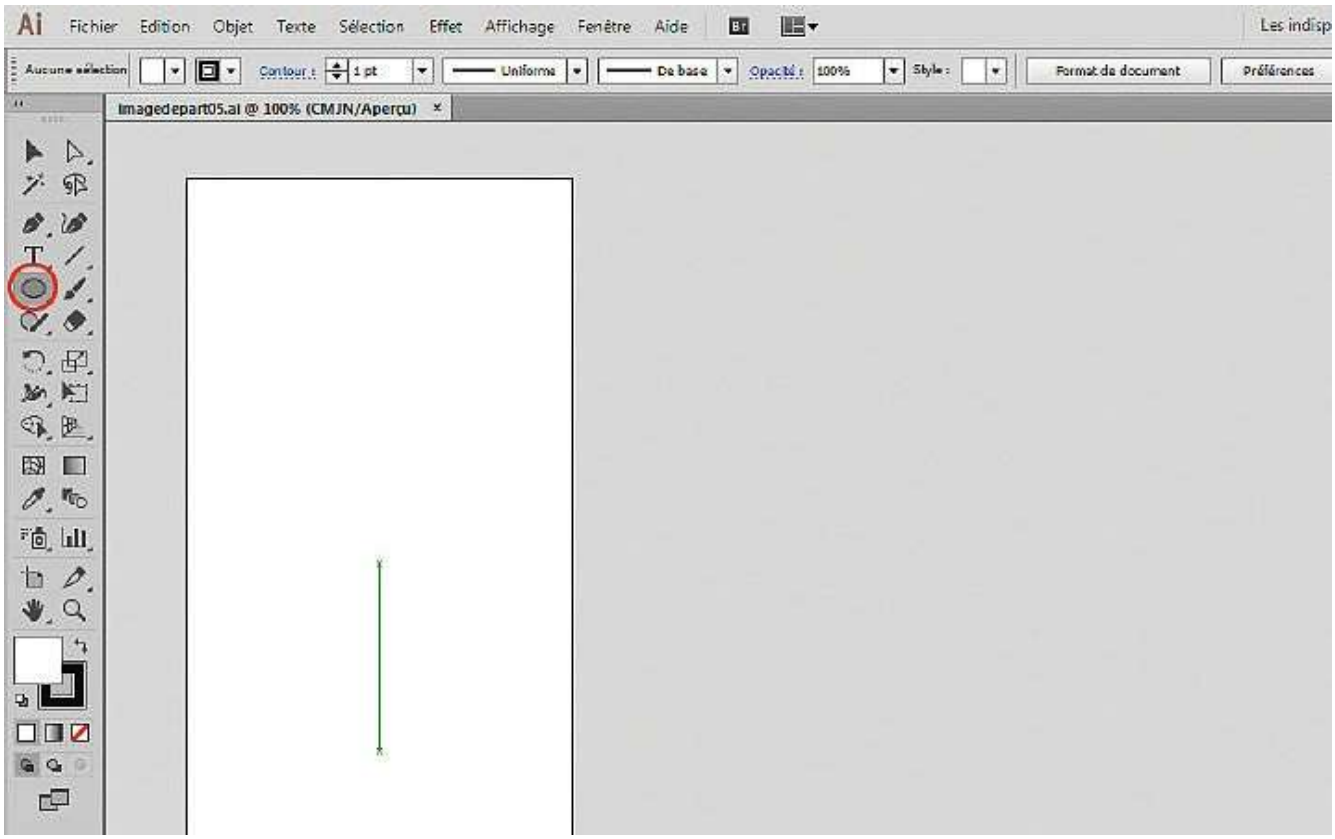
Outils utilisés :
Rectangle
Polygone
Ellipse
Grille rectangulaire
Distorsion de l'enveloppe



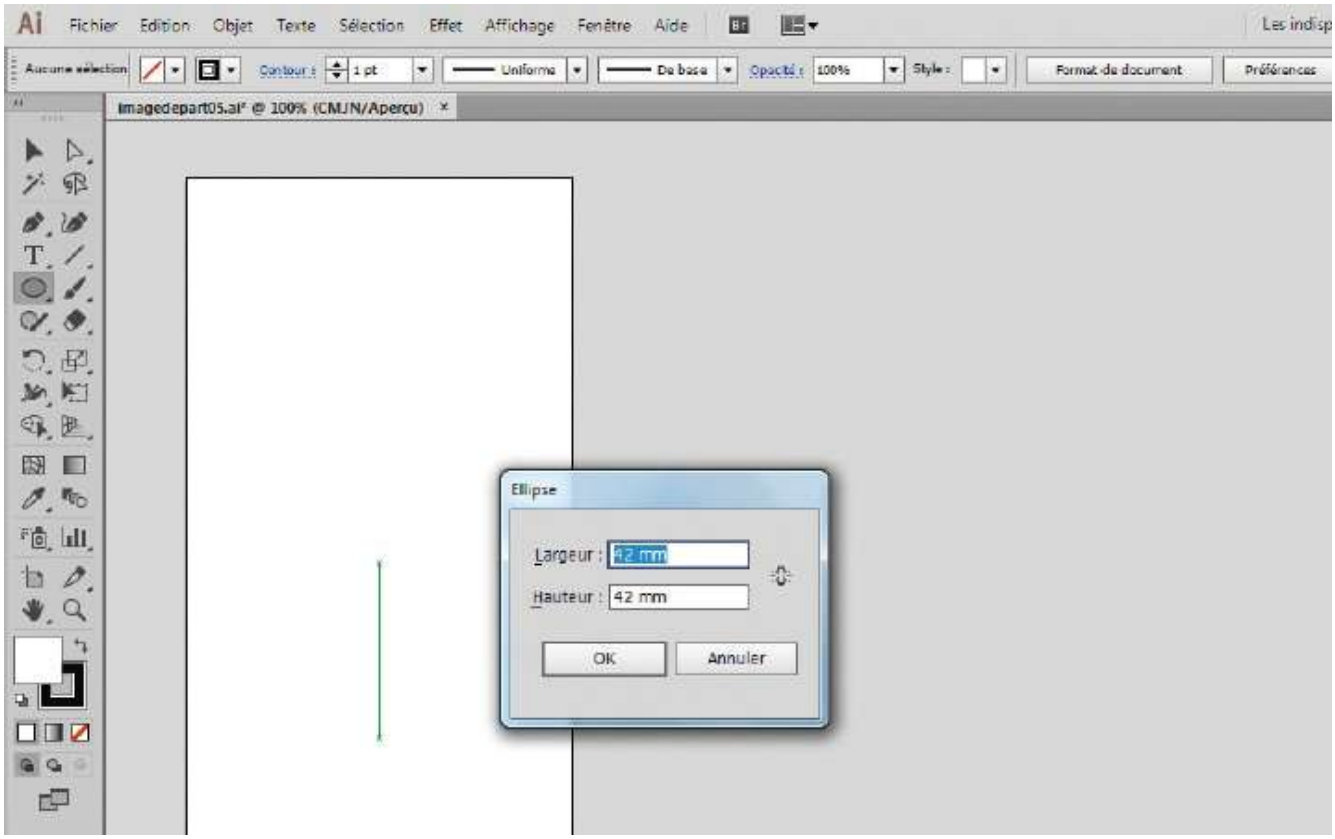
Dans cet exercice, vous allez créer une illustration vectorielle sans utiliser d'outils de dessin à main levée comme le pinceau, le crayon, ou la plume. Illustrator permet en effet de réaliser facilement des figures géométriques de base (triangle, polygone, grille, ellipse, rectangle, etc.), formes souvent nécessaires à un schéma ou une illustration. Sans savoir dessiner, vous allez ainsi créer un banjo avec ces outils de formes géométriques, en vous aidant de l'option Repères commentés pour aligner de manière automatique les tracés sur le plan de travail.

À noter qu'il est souvent judicieux de modifier les Préférences du logiciel pour utiliser des unités de mesure appropriées. Via le menu Édition>Préférences>Unités et performances d'affichage, conservez la valeur Points pour les options Contour et Type ; pour Générales, choisissez Millimètres, comme cela a déjà été signalé dans l'atelier 02.

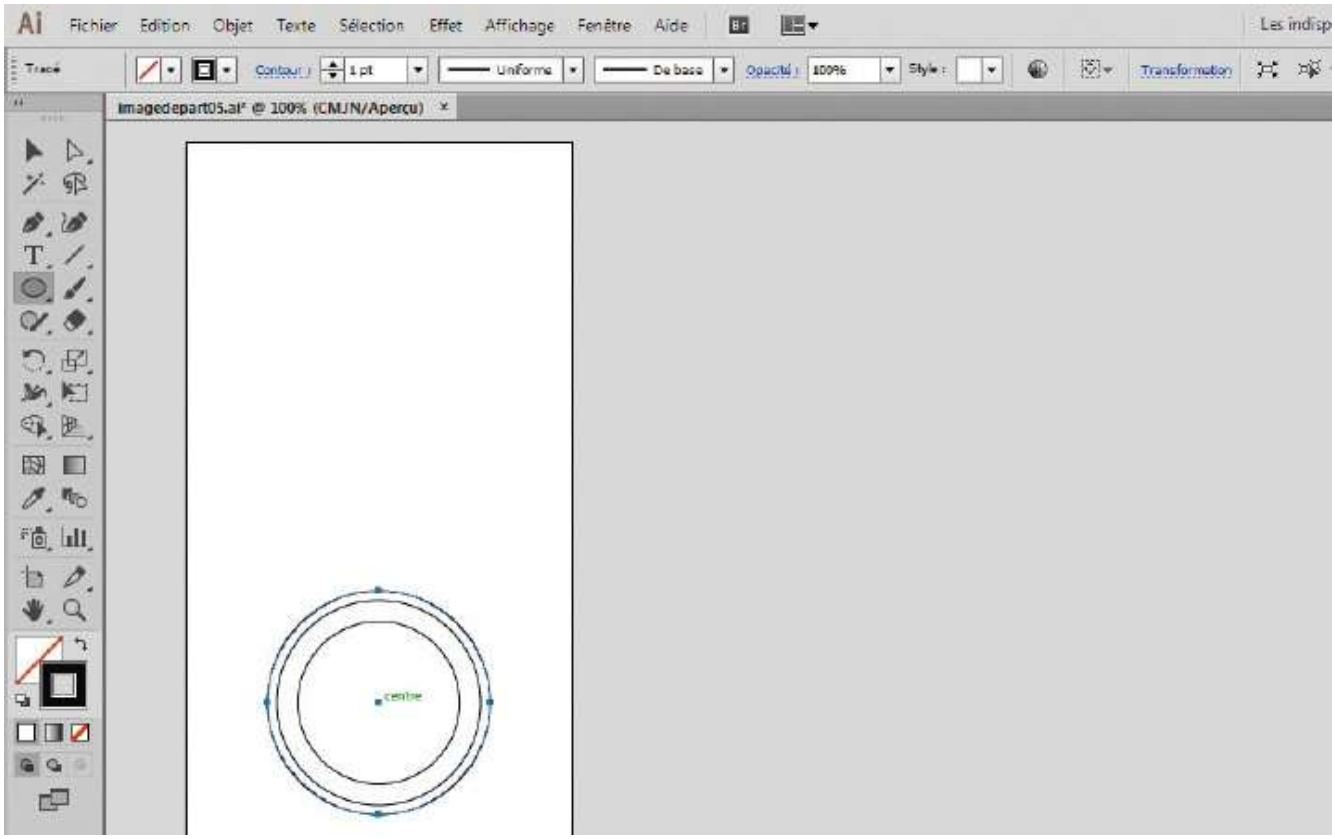
Fichier final : imagearrivee05.ai



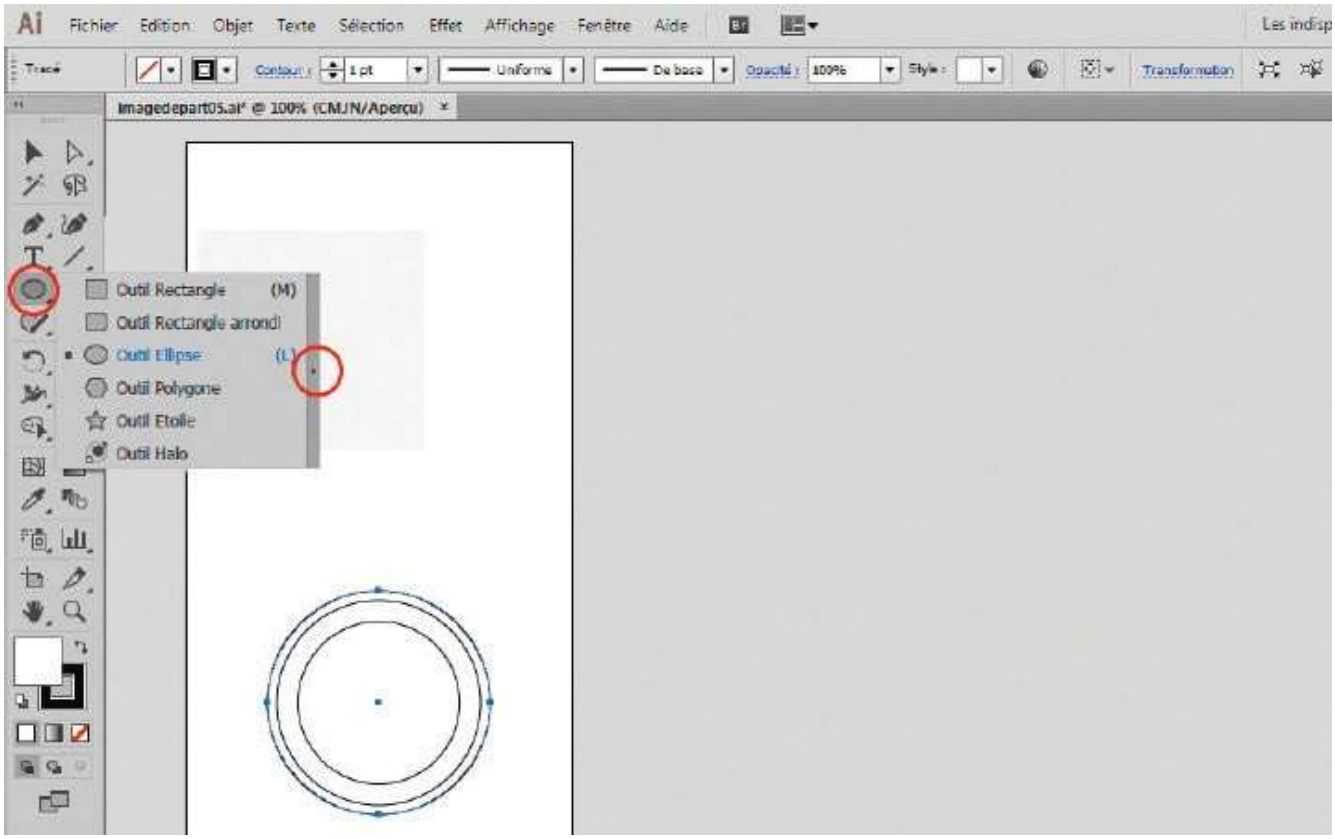
Créez un document via Fichier>Nouveau. Cliquez long sur l'outil Rectangle de la palette d'outils et sélectionnez l'outil Ellipse. Puis affichez les repères commentés (Ctrl + U) : en plaçant le pointeur de la souris sur le plan de travail, un point et une ligne verticale apparaissent, indiquant son centre et sa médiane.



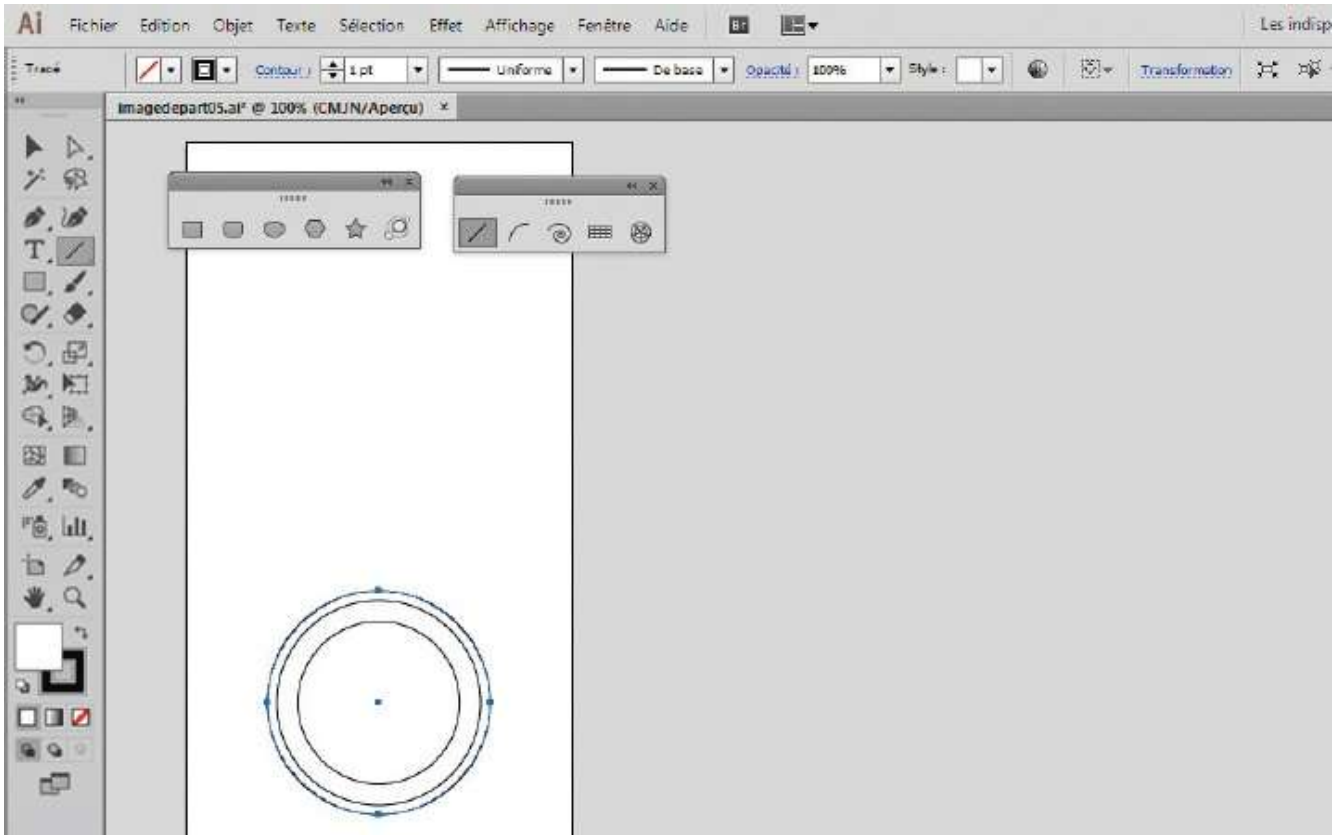
2 Positionnez-vous sur cette ligne, à l'endroit où vous souhaitez placer le centre de l'ellipse. Puis cliquez, tout en pressant la touche Alt pour que l'ellipse se construise à partir du centre : une boîte de dialogue apparaît. Saisissez 42 mm en hauteur et largeur. Validez par le bouton OK.



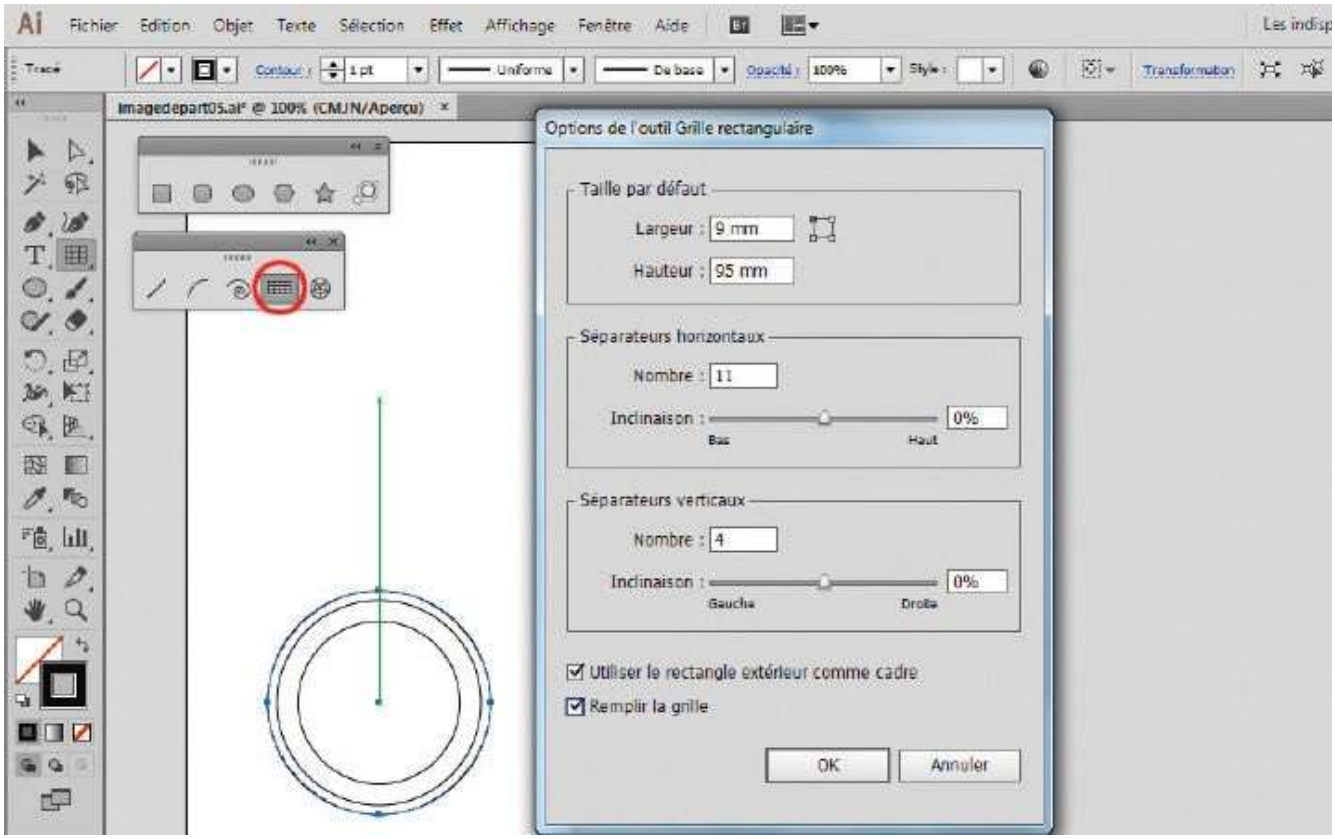
3 Placez le pointeur au centre du cercle et, tout en maintenant enfoncées la touche Alt (pour construire l'ellipse à partir du centre) et la touche Maj (pour obtenir un cercle), tracez, par cliquer-glisser, deux cercles concentriques supplémentaires comme indiqué.



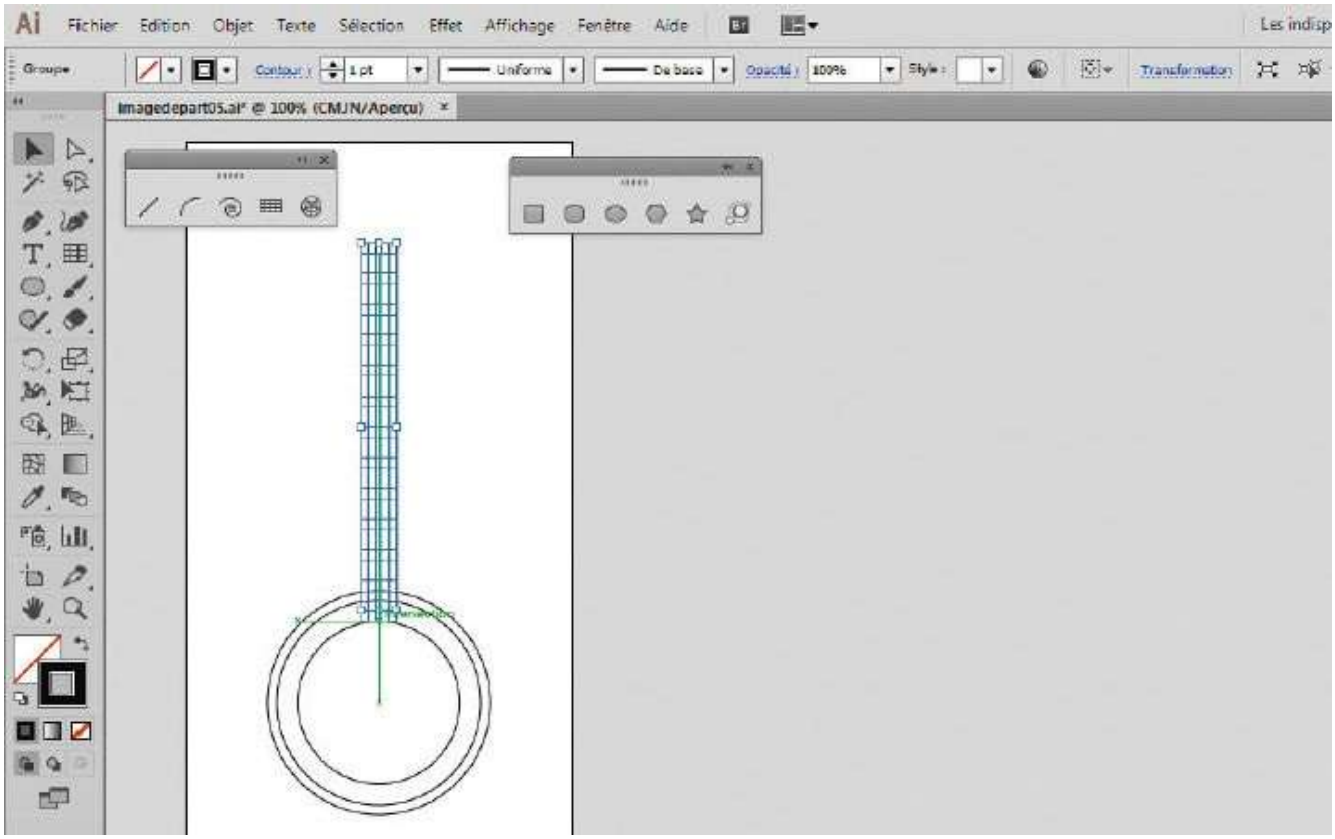
4 Vous allez avoir besoin des autres outils de formes géométriques. Cliquez sur l'icône Ellipse dans la palette d'outils et, tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris, déplacez le pointeur sur la barre verticale située à droite du menu apparu : une petite palette avec les outils concernés s'affiche à l'écran.



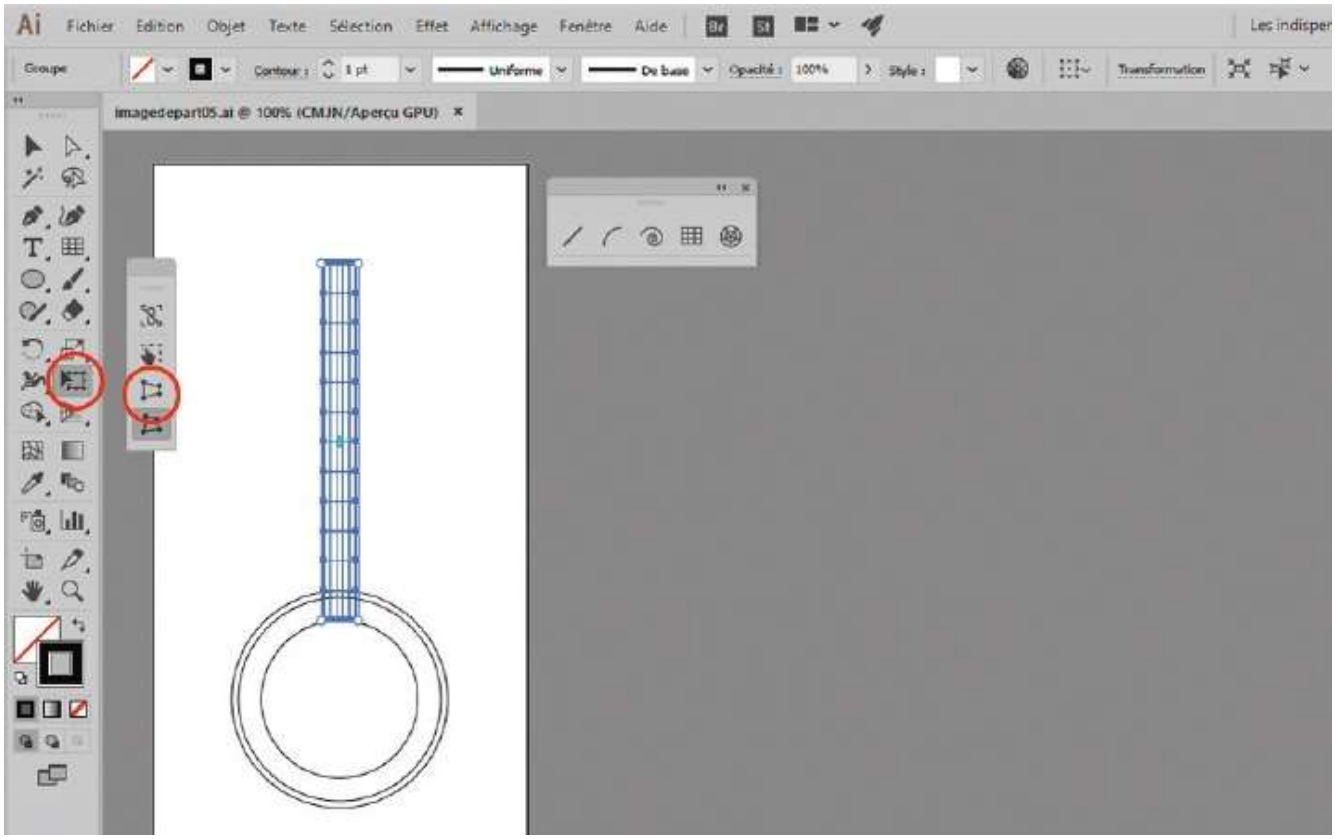
5 Les outils sont désormais très accessibles via cette palette toujours présente sur l'espace de travail. Effectuez la même opération en cliquant sur l'icône de l'outil Trait pour faire apparaître la palette correspondante.



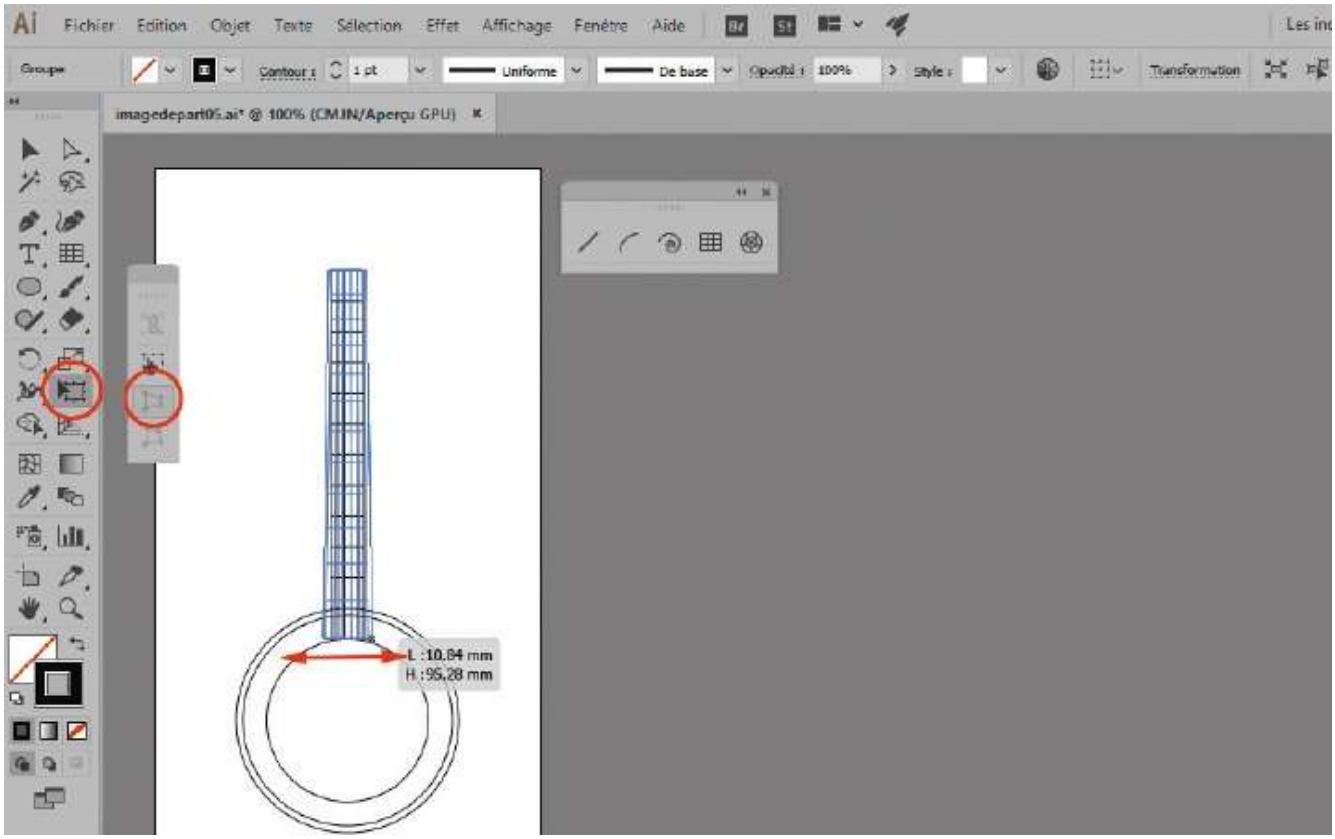
6 Pour créer le manche du banjo, activez l'outil Grille rectangulaire de cette dernière palette, cliquez sur le plan de travail et, dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, choisissez 9 mm de largeur, 85 mm de longueur, 11 séparateurs horizontaux et 4 séparateurs verticaux. Validez par OK.



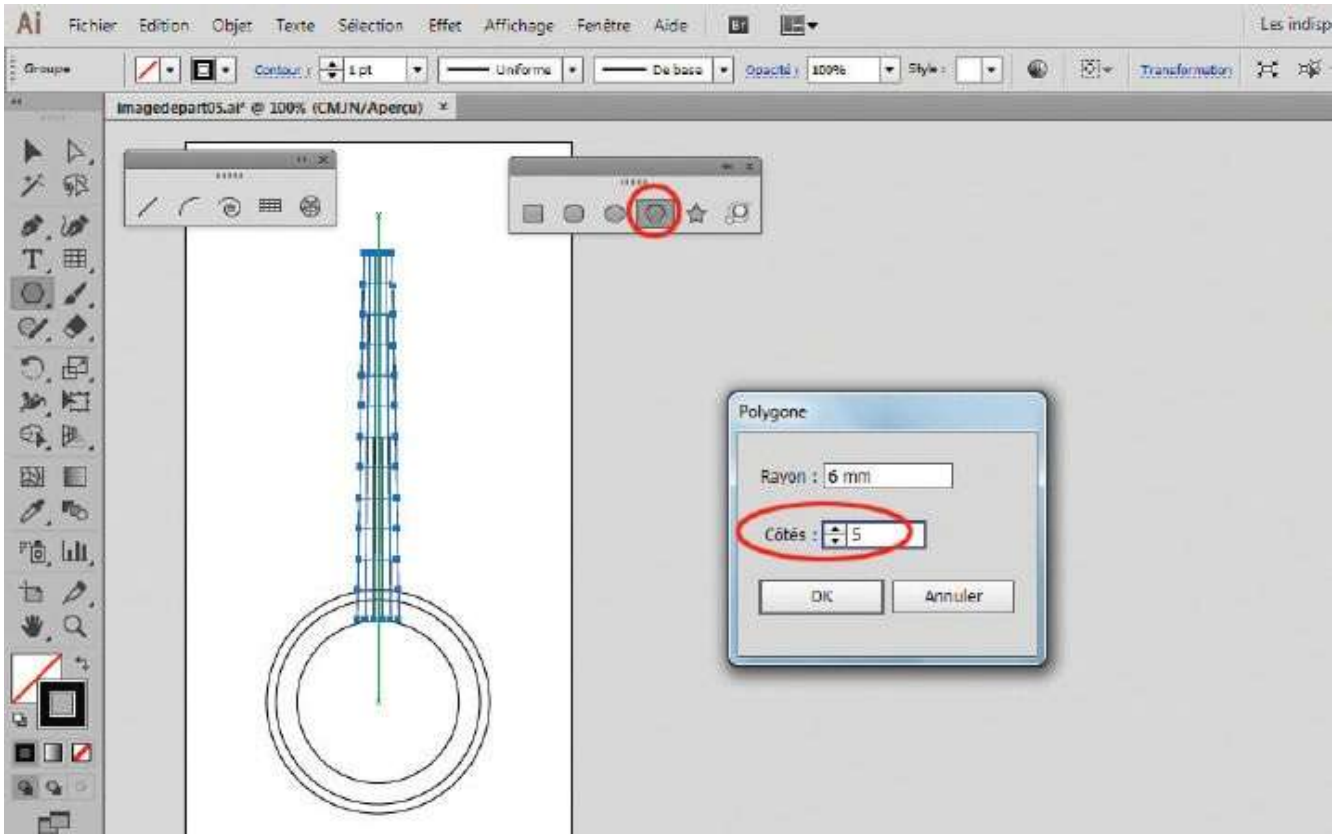
7 Avec l'outil Sélection, sélectionnez le manche en cliquant dessus. Puis, en vous aidant des repères commentés, placez-le dans l'axe central, qui est matérialisé par un repère centré sur les cercles déjà dessinés.



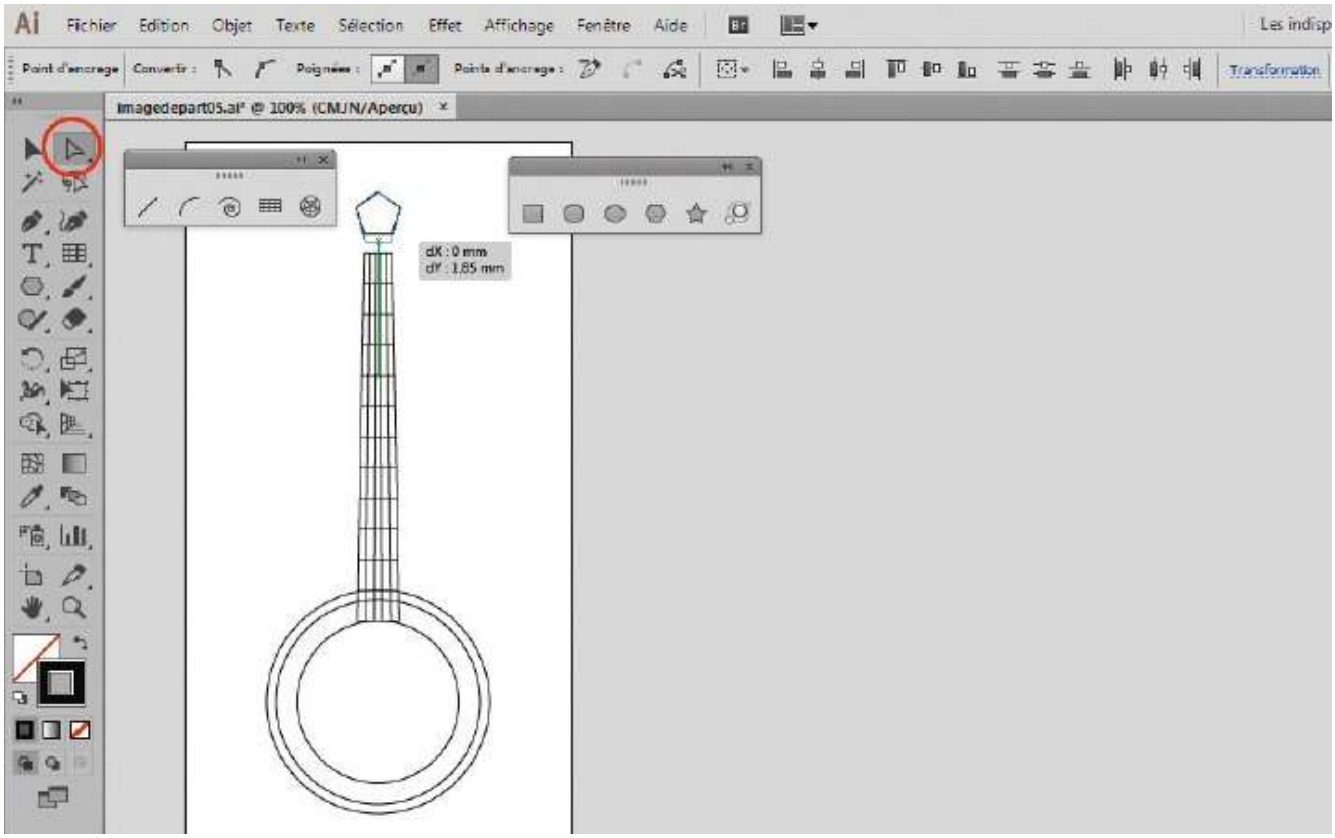
8 Sélectionnez à présent l'outil Transformation manuelle. Cliquez sur l'icône Distorsion en perspective dans le sous-menu qui apparaît.



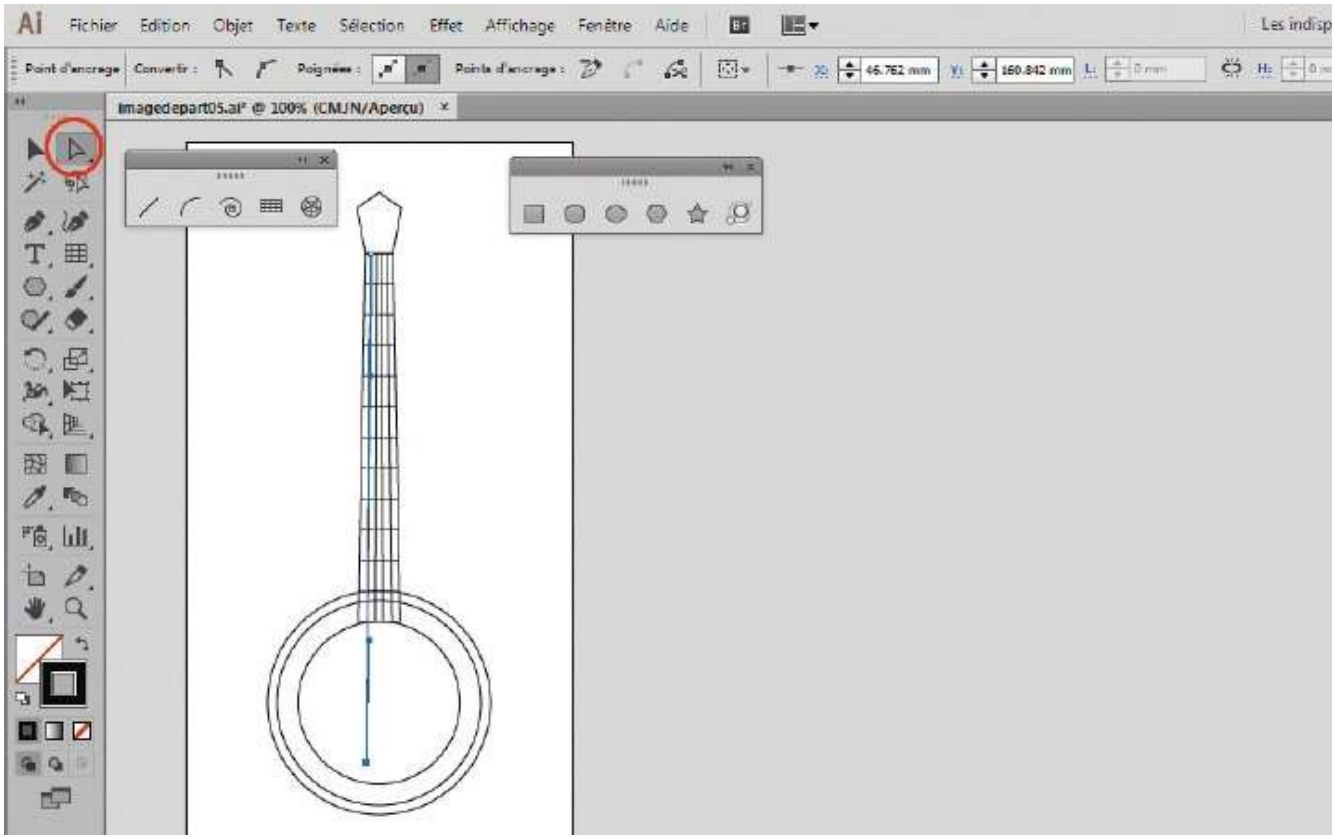
9 Appliquez une distorsion en largeur de 11,5 mm environ.



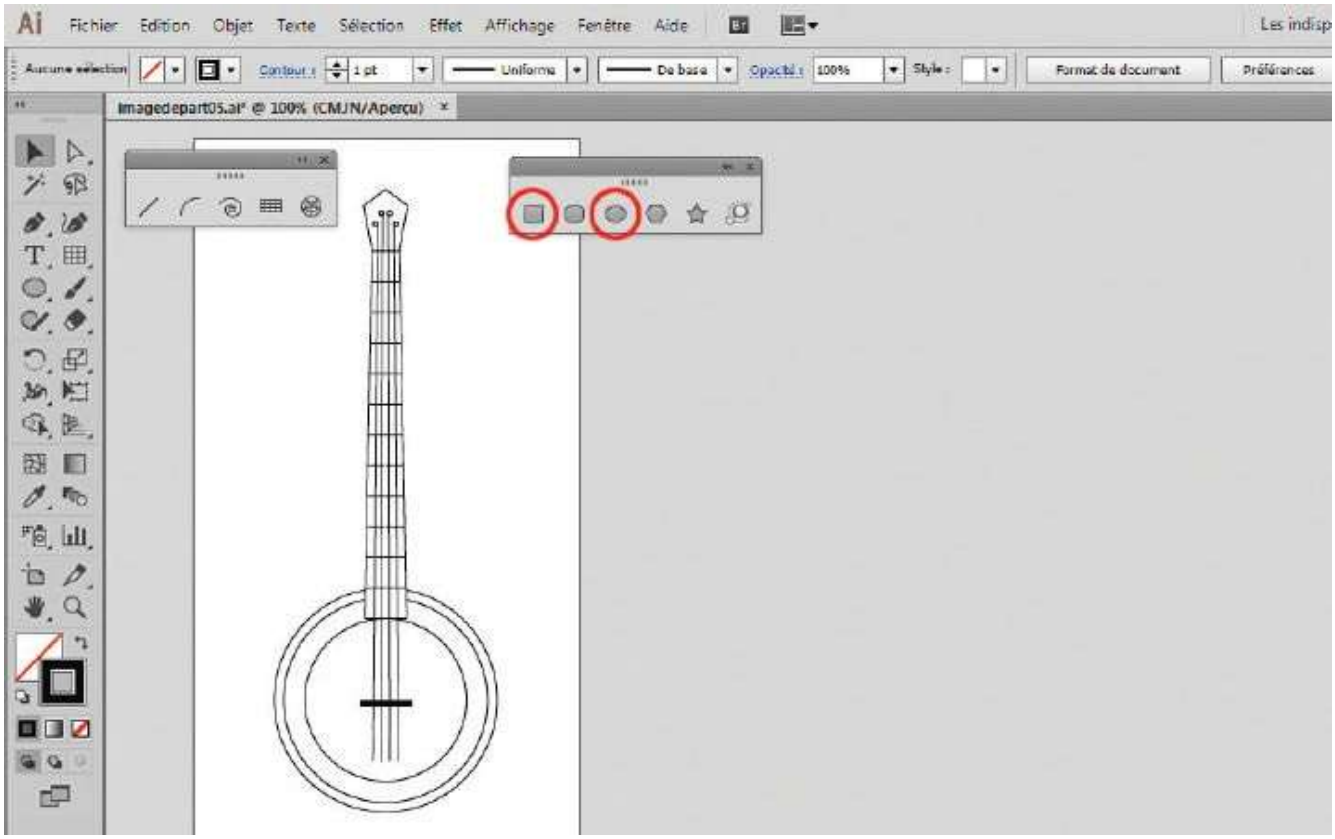
10 Pour créer la tête du banjo, activez l'outil Polygone et cliquez au-dessus du manche, dans l'axe. Dans la boîte de dialogue proposée, saisissez 6 mm pour le rayon et 5 pour le nombre de côtés. Validez par OK.



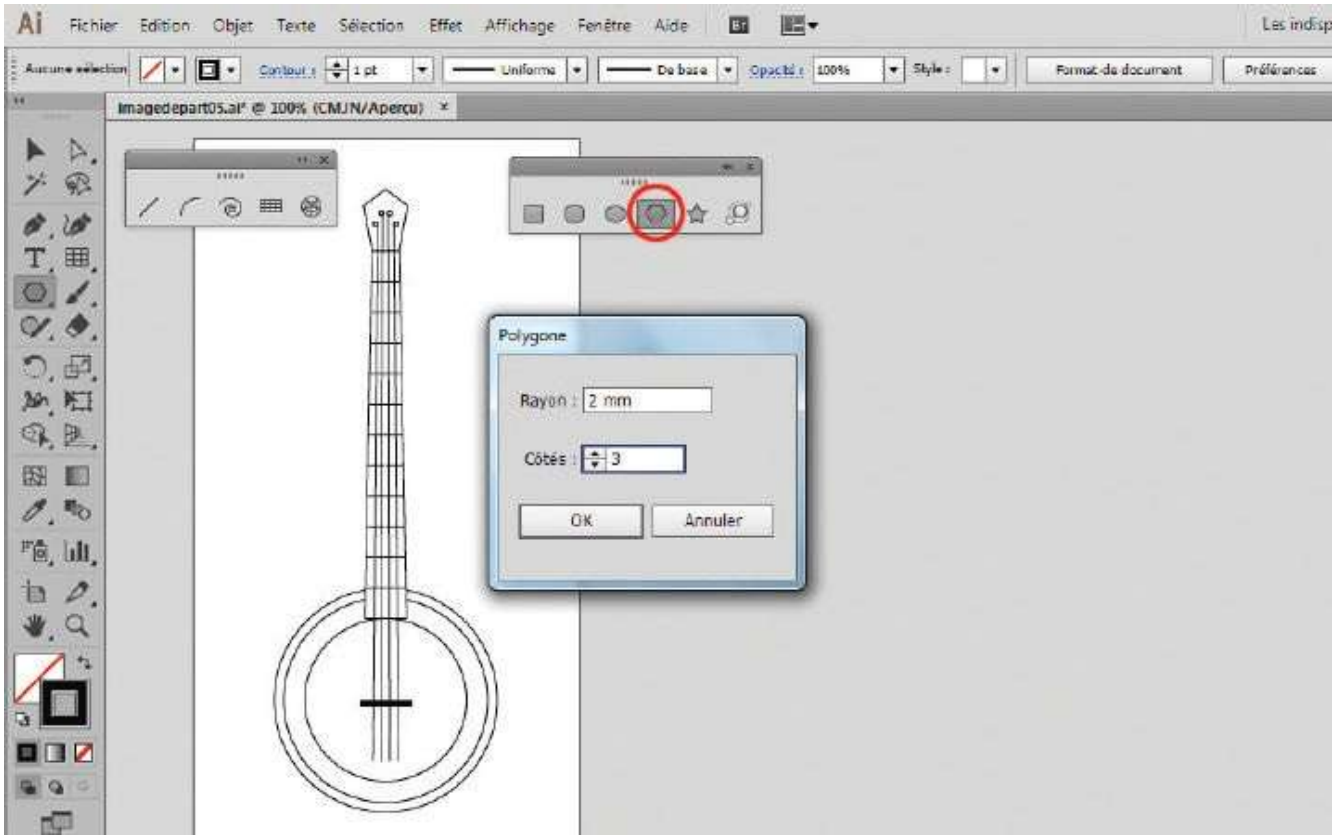
11 Avec l'outil Sélection directe, sélectionnez les deux points inférieurs du polygone, tout en maintenant enfoncée la touche Maj, et tirez dessus pour agrandir la tête du banjo jusqu'au manche. Passez en arrière-plan par le raccourci Maj + Ctrl +) et verrouillez la tête via le raccourci Ctrl + 2.



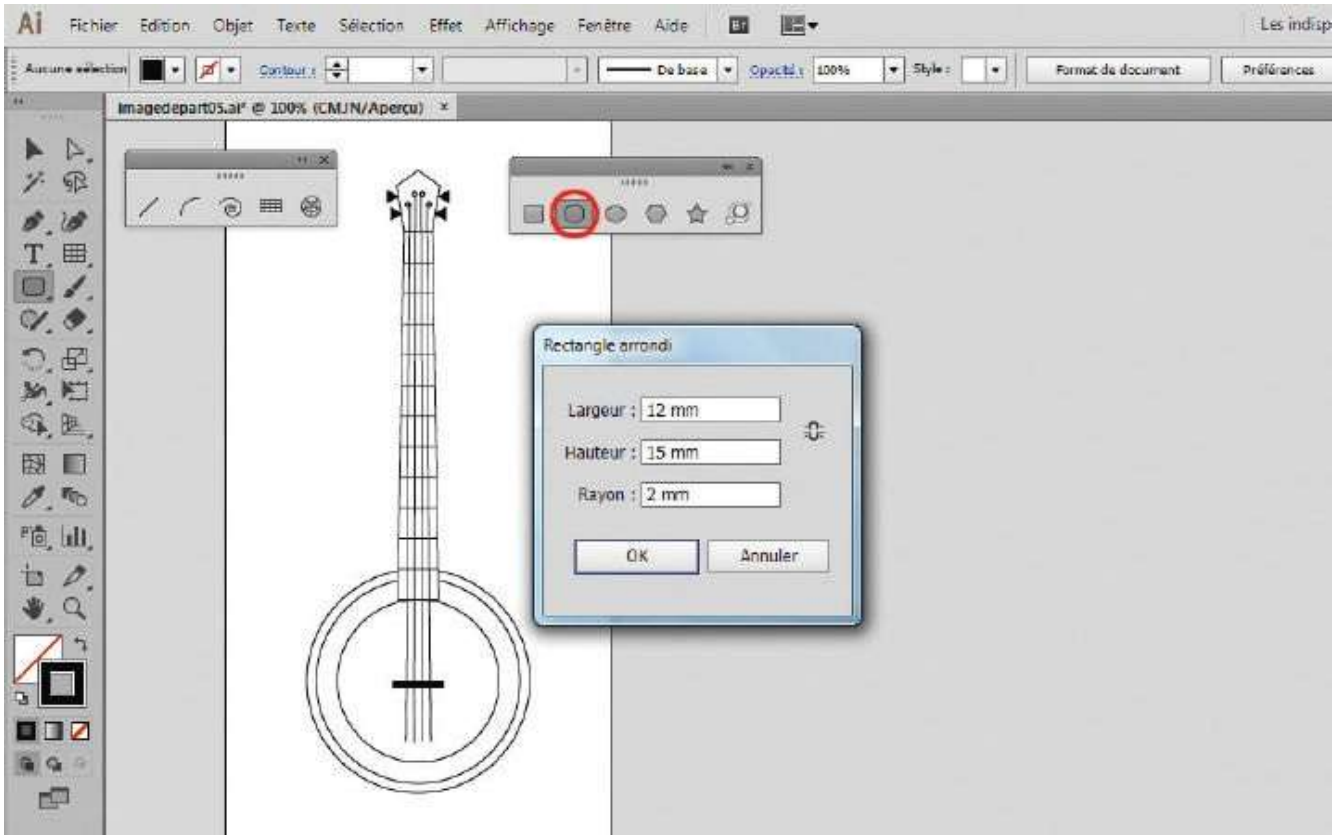
12 Toujours avec l'outil Sélection directe, cliquez sur les points d'ancrage des cordes du banjo et tirez vers le bas pour les agrandir. De façon analogue, étirez également les cordes vers le haut.



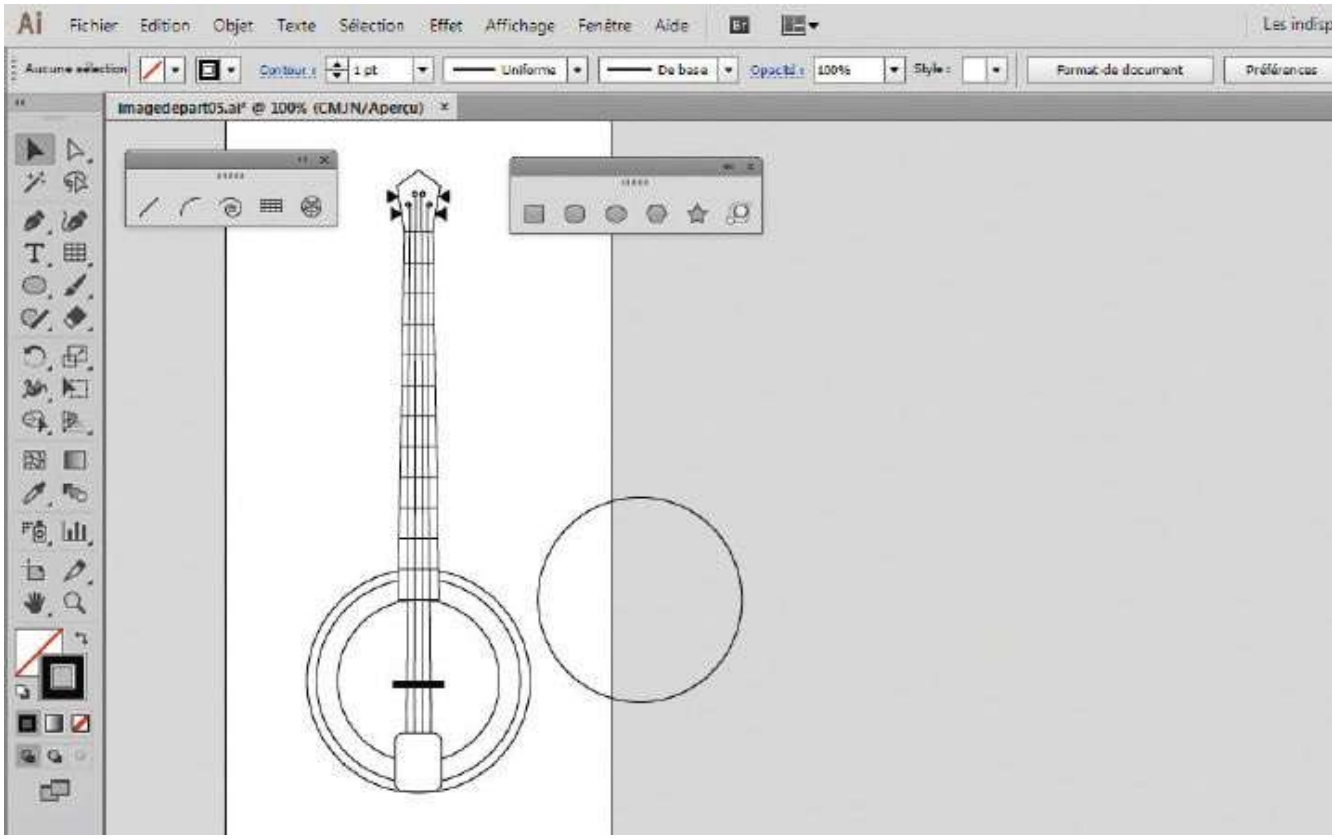
13 Avec l'outil Rectangle, en utilisant un fond noir (voir atelier 04), créez le petit reposoir des cordes. Puis, à l'aide de l'outil Ellipse, ajoutez de petits cercles, avec un contour noir et un rayon de 1,5 mm, à l'extrémité des cordes du banjo.



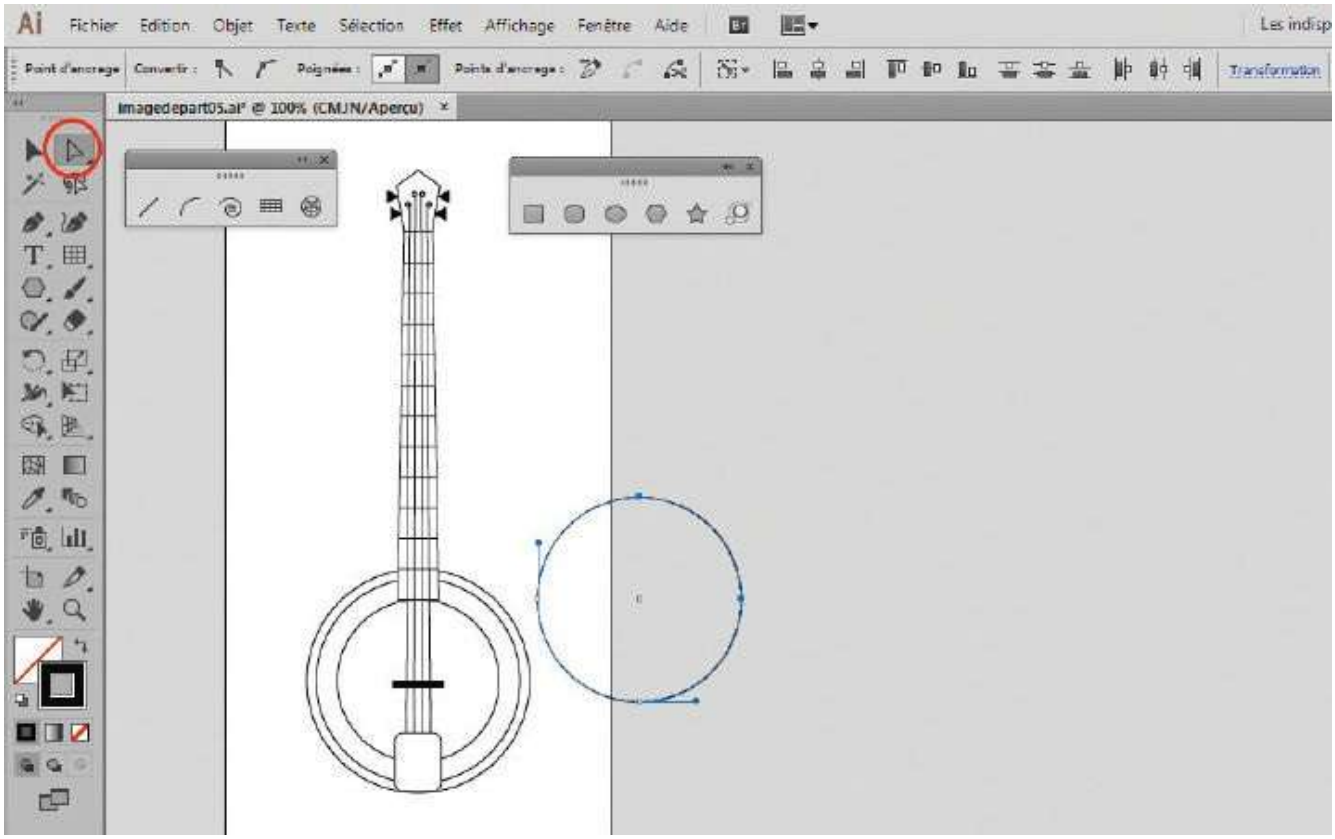
14 Pour les mécaniques, utilisez l'outil Polygone, comme à l'étape 10, avec un fond noir, un rayon de 2 mm et 3 côtés. Faites ensuite pivoter les triangles obtenus pour les placer correctement.



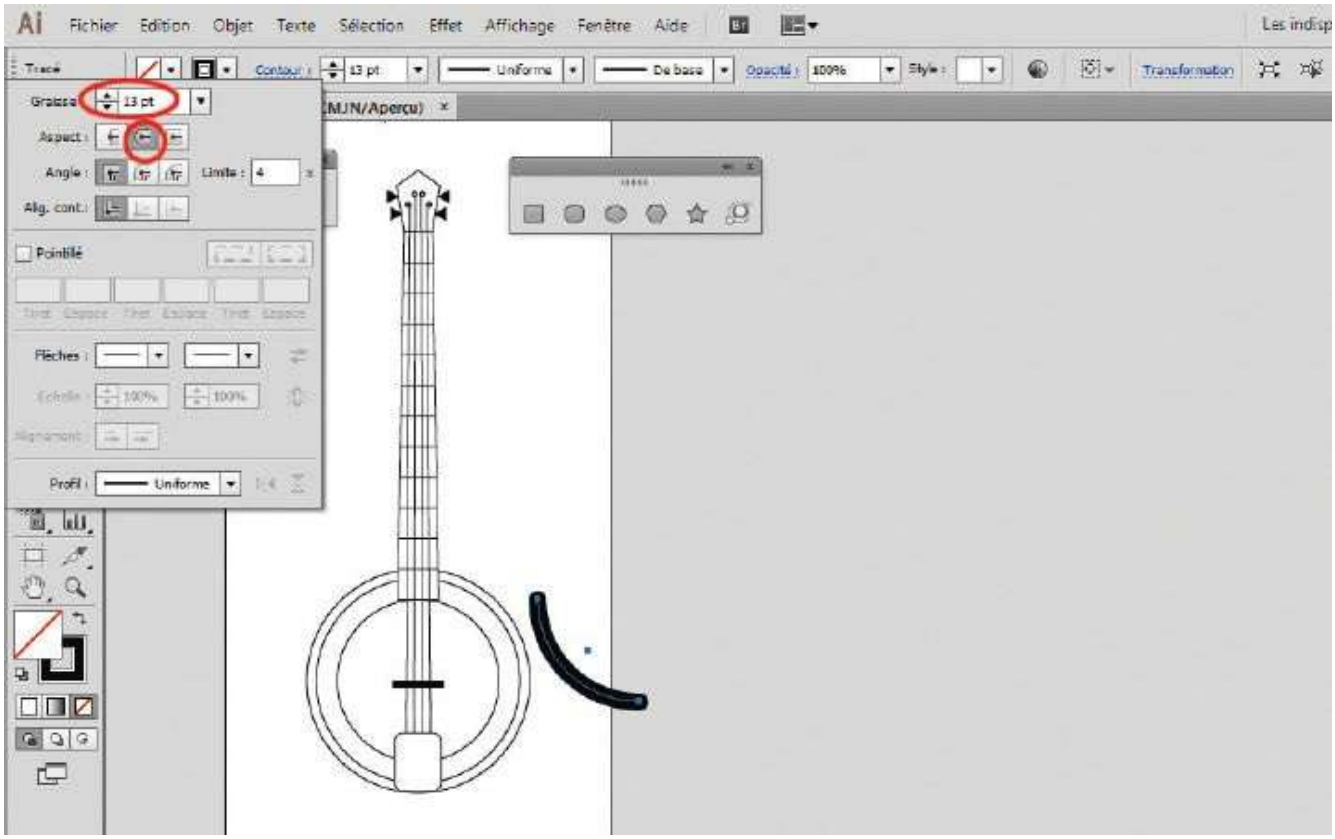
15 Pour le maintien inférieur des cordes, sélectionnez l'outil Rectangle arrondi et cliquez sur le plan de travail. Dans la boîte de dialogue proposée, saisissez Largeur 12 mm, Longueur 15 mm et Rayon 2 mm. Placez-le dans l'axe central de l'instrument.



16 Pour la plaque de protection, dupliquez le plus grand cercle tracé. Pour cela, sélectionnez-le avec l'outil Sélection et, tout en maintenant enfoncée la touche Alt, déplacez-le avec la souris : le cercle est ainsi copié.



17 Avec l'outil Sélection directe, sélectionnez le point d'ancrage du haut et celui de droite, tout en maintenant enfoncée la touche Maj, ce qui permet d'ajouter un élément à une sélection. Puis supprimez ces points en appuyant sur la touche Suppr.



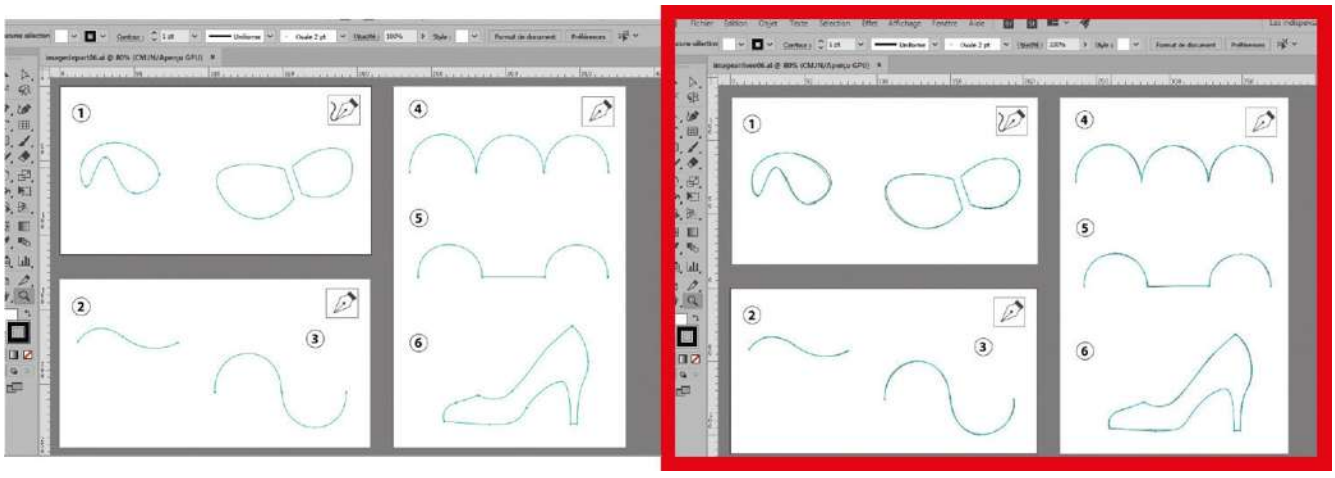
18 Avec l'outil Sélection, sélectionnez l'arc obtenu en cliquant dessus et, via la palette Contour, accessible par le raccourci Ctrl + F10, saisissez une épaisseur de 13 pt. Arrondissez les extrémités en cliquant sur l'icône Extrémité arrondie, située à droite. Placez enfin cet élément sur le banjo.

Tracer une ligne courbe

Assez facile

Réalisation : 30 min

Outils utilisés :
Courbure
Plume
Sélection directe



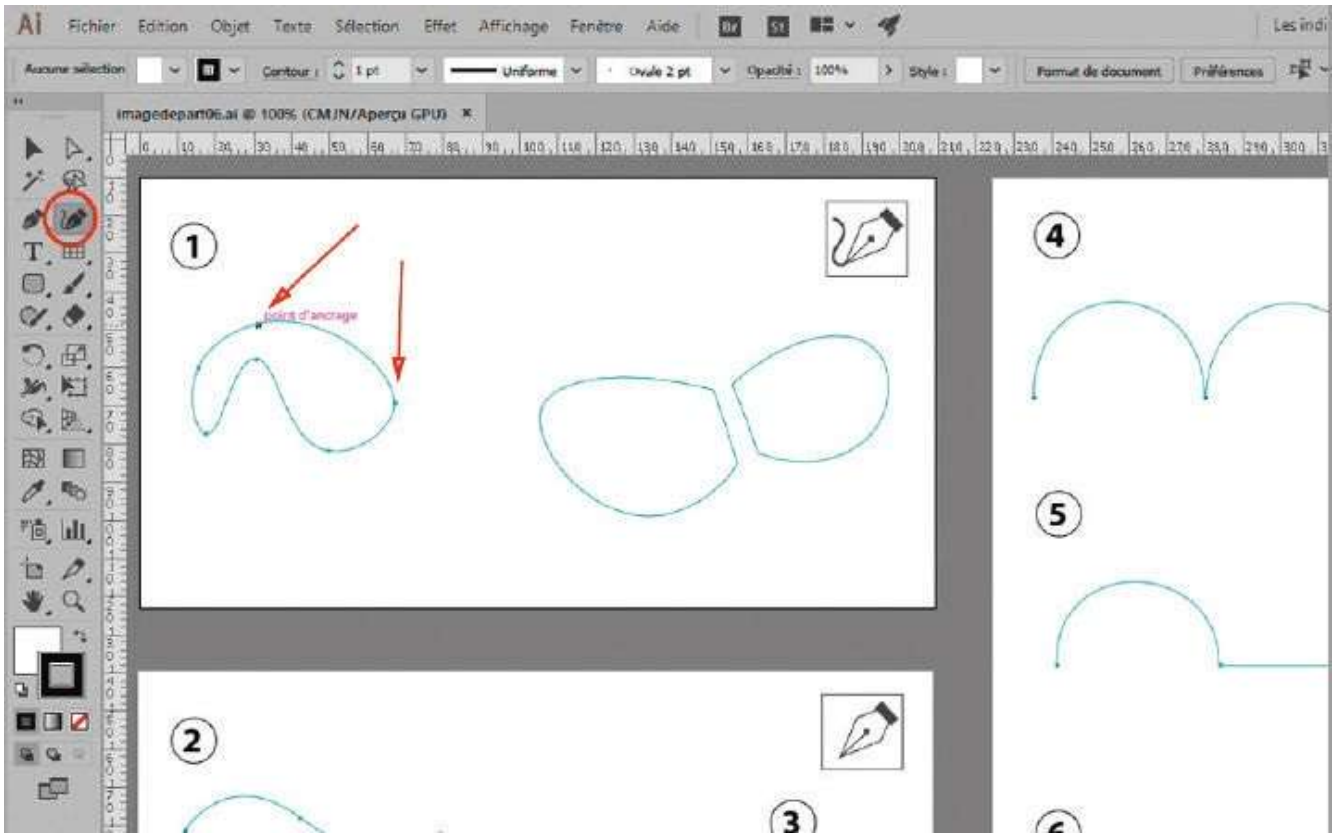
S’il existe un outil incontournable pour le dessin vectoriel, c’est bien la plume. Cet outil permet à la fois de créer des tracés droits, mais aussi bien sûr des tracés arrondis, appelés encore courbes de Bézier, du nom de l’ingénieur français initiateur des travaux

de représentation de dessins vectoriels dans l'industrie. Sujet de cauchemar pour certains, la maîtrise de la plume s'acquiert après quelques heures de pratique. Elle s'avère en tout cas indispensable car elle est la seule à garantir un tracé précis.

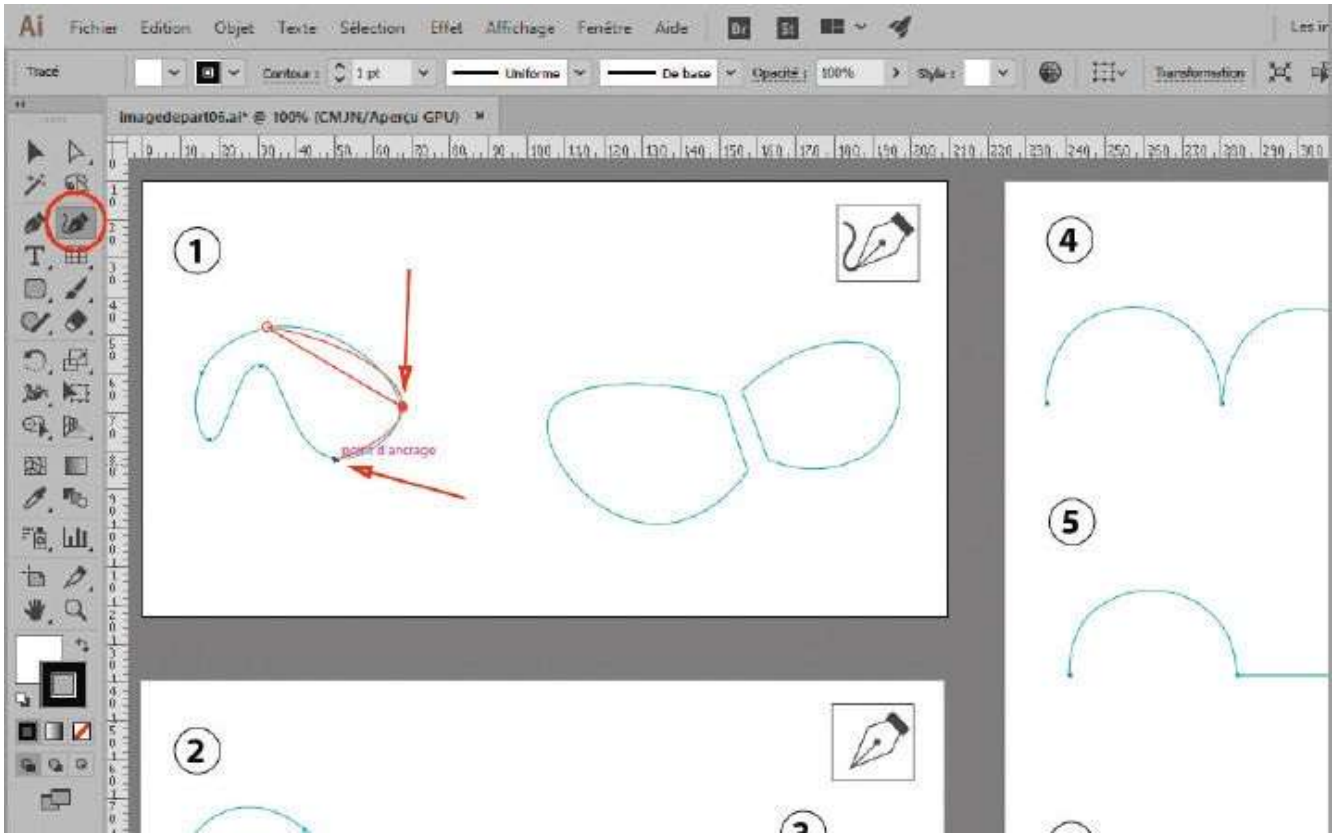
Depuis la version CC 2014 d'Illustrator, un autre outil de tracé courbe est apparu, l'outil Courbure. Certes, il n'a pas la précision de la plume, mais il convient aux débutants et permet de réaliser des courbes simples durant les phases d'esquisse. Dans cet atelier, vous allez apprendre à utiliser ces deux outils Courbure et Plume en reproduisant les tracés suggérés en bleu.

Fichier initial : imagedepart06.ai

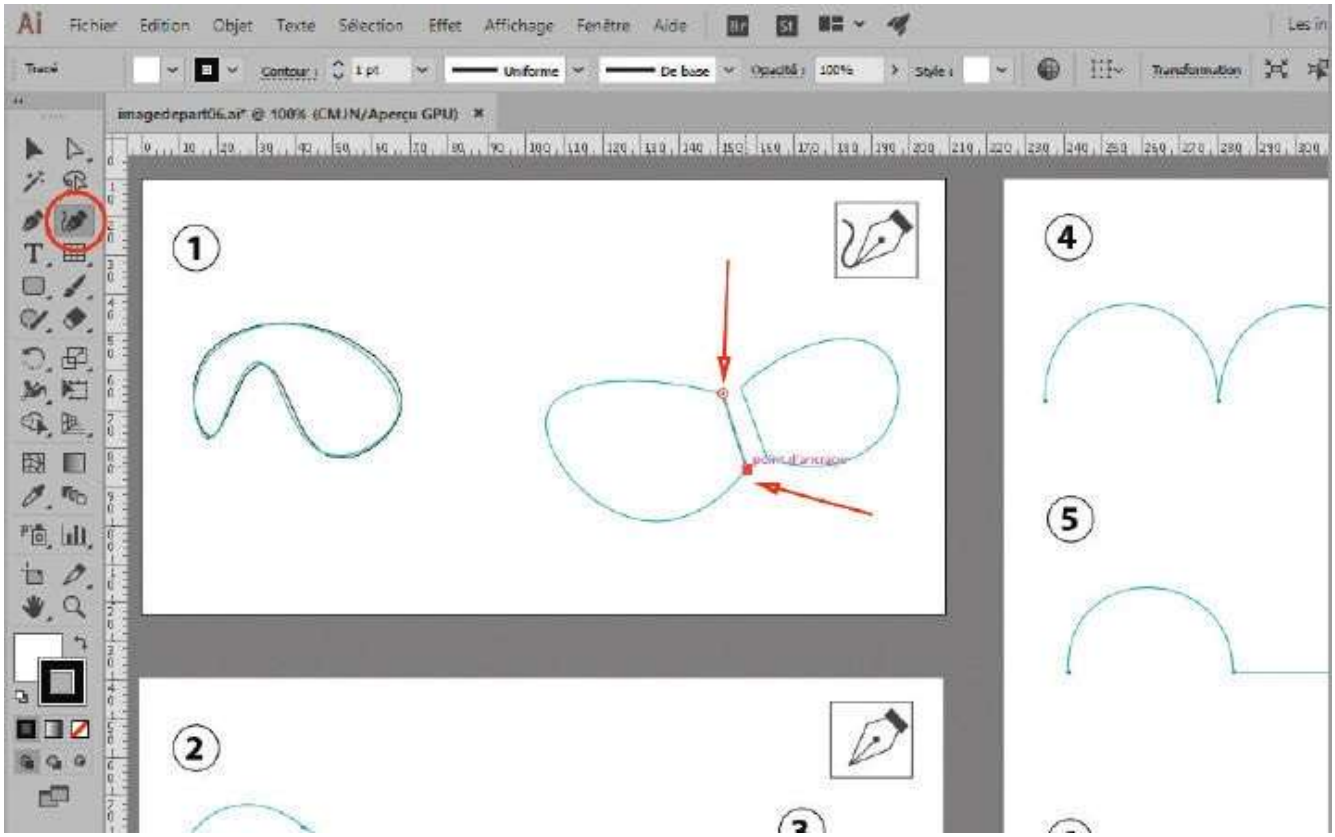
Fichier final : imagearrivee06.ai



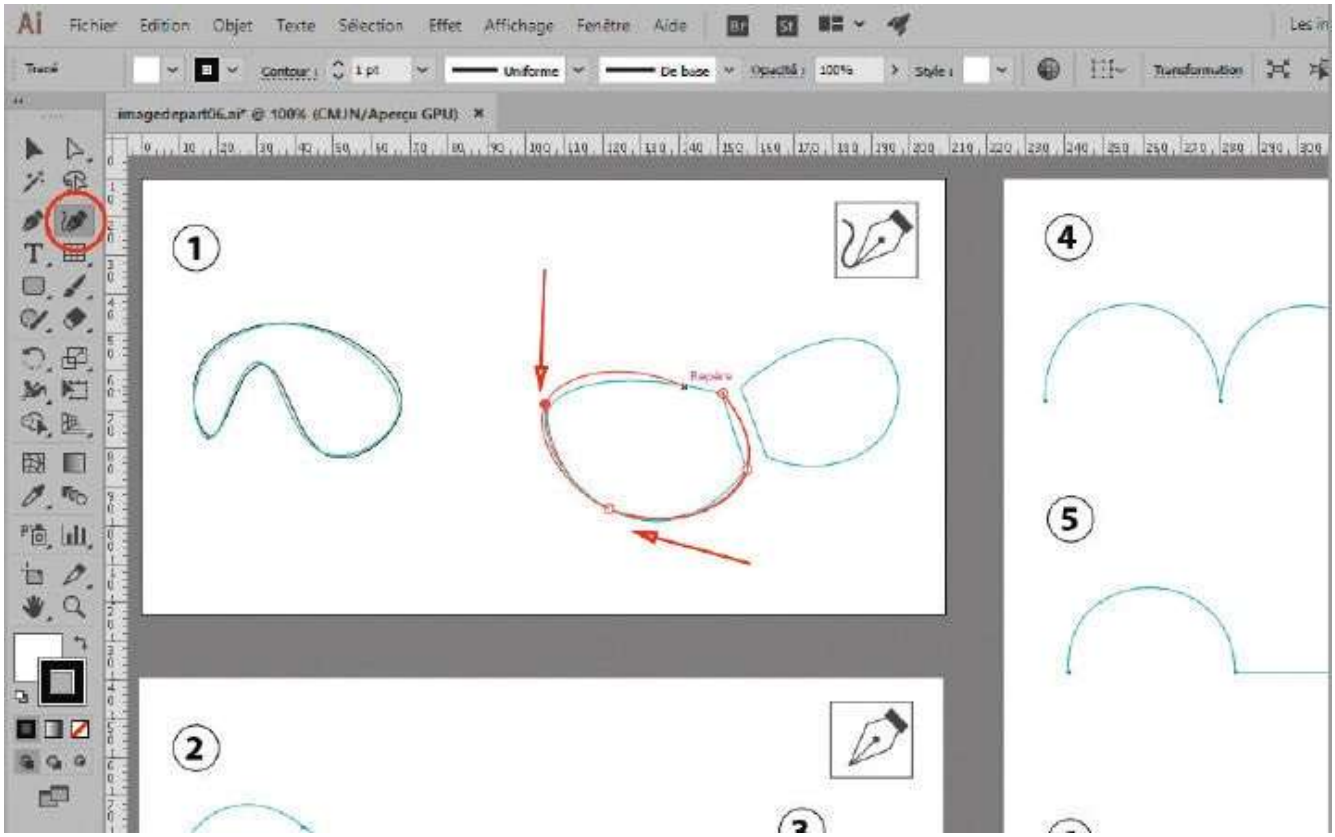
1 Ouvrez l'imagedepart06.ai. Dans la palette d'outils, sélectionnez l'outil Courbure et cliquez sur le point d'ancrage le plus haut du tracé n° 1 de gauche.



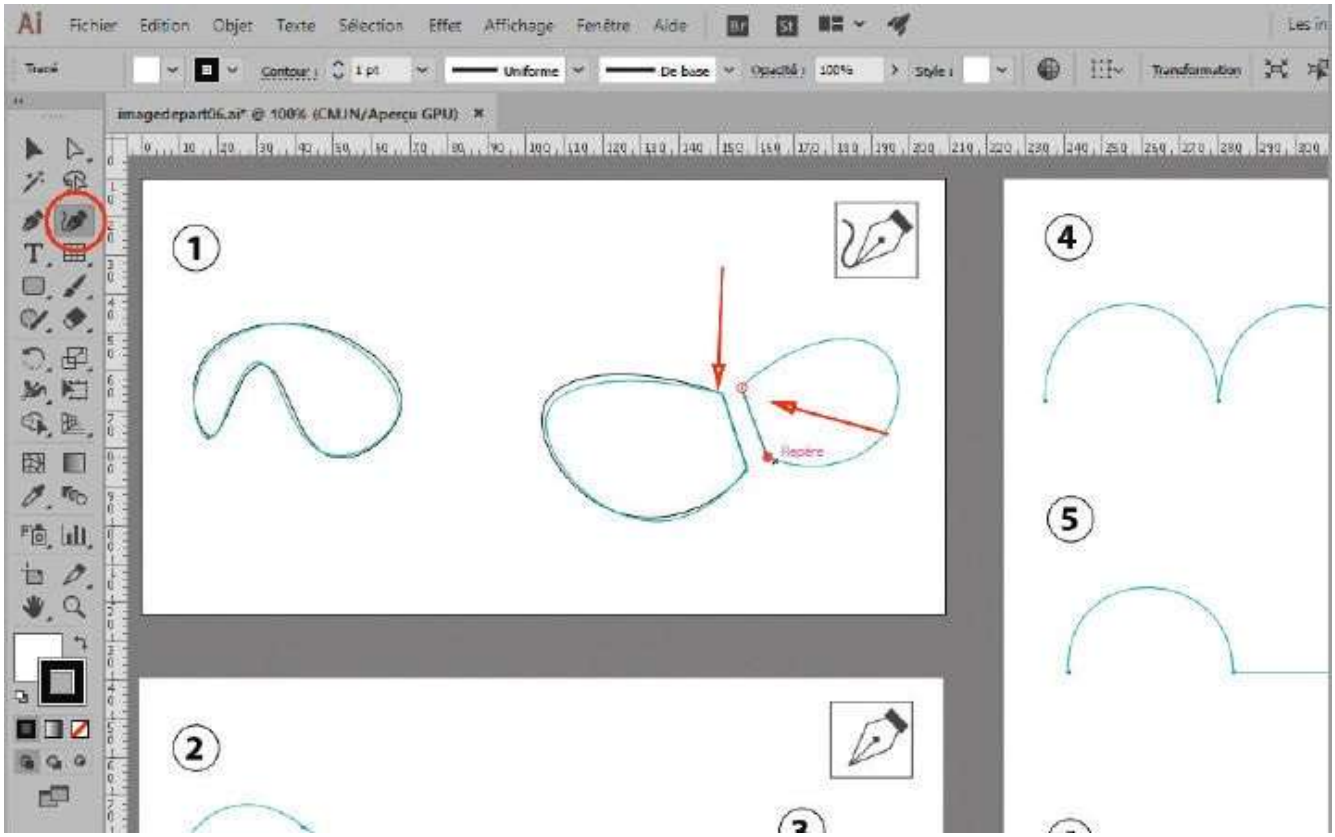
2 Cliquez ensuite sur le point à droite, puis sur le point du bas. Cliquez enfin sur les points restants et fermez le tracé.



3 Sur le tracé n° 1 du centre, cliquez à présent sur l'extrémité de la droite avec l'outil Courbure pour y placer un premier point.



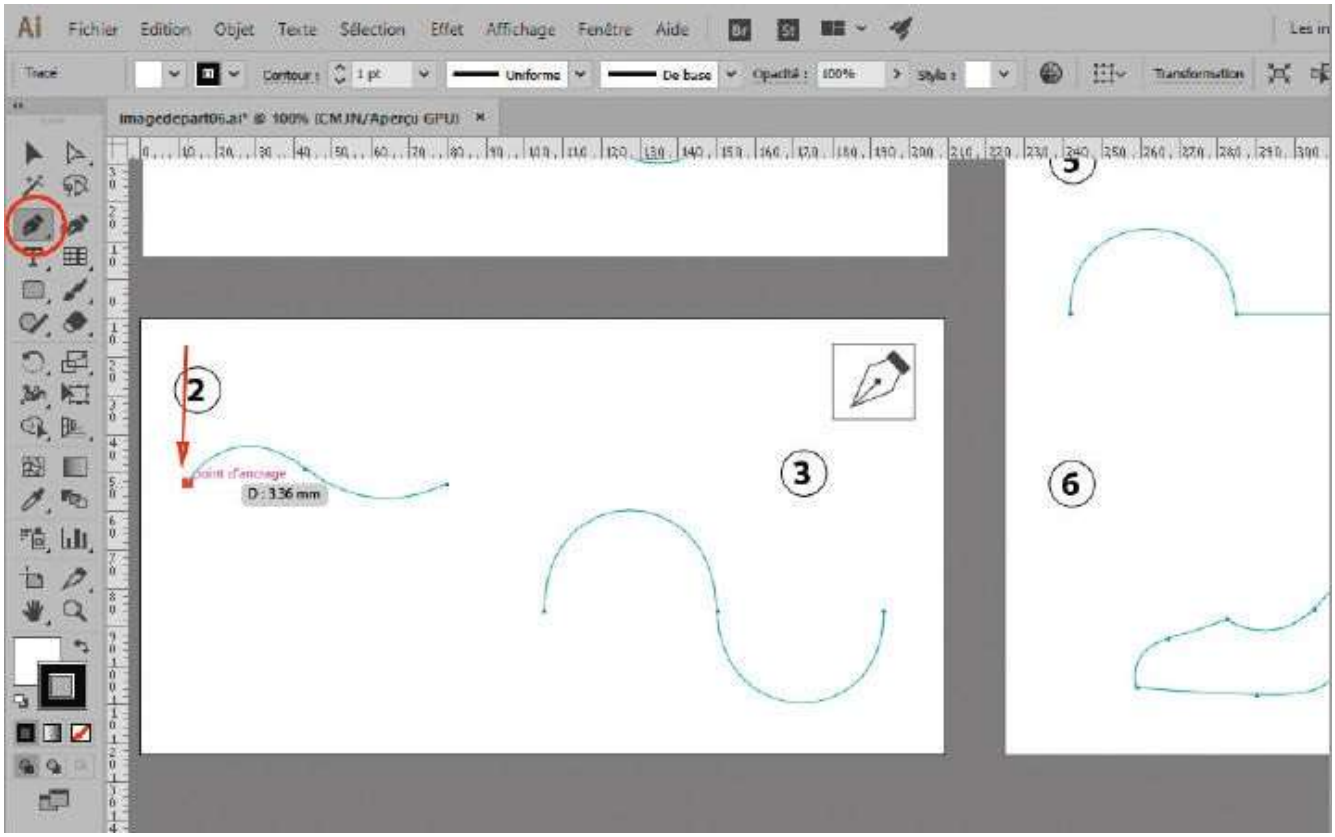
4 Puis double-cliquez pour créer un tracé droit et placez un point d'ancrage supplémentaire en suivant le repère bleu.



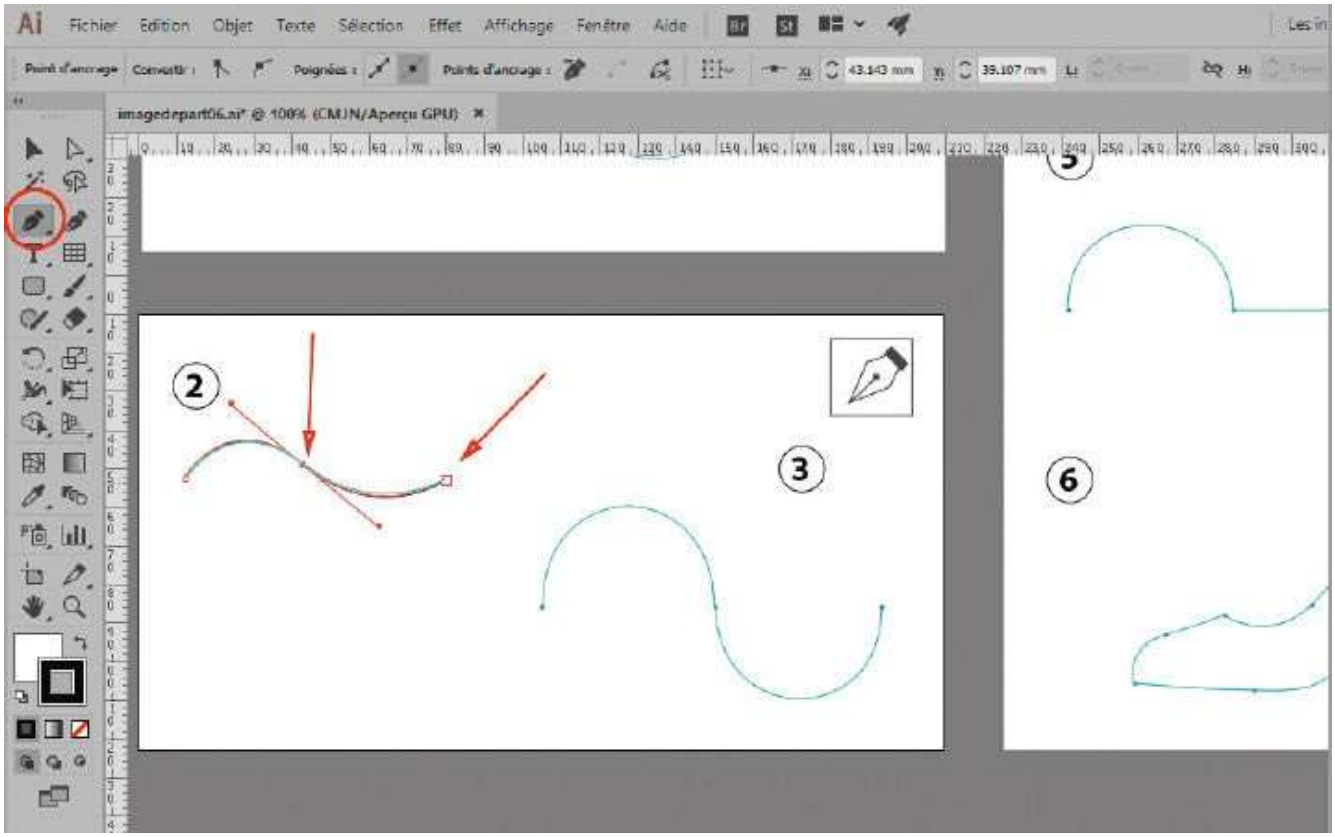
5 Pour finir le tracé, double-cliquez sur le dernier point. Répétez les mêmes opérations pour le tracé n° 1 de droite.

Notre suggestion

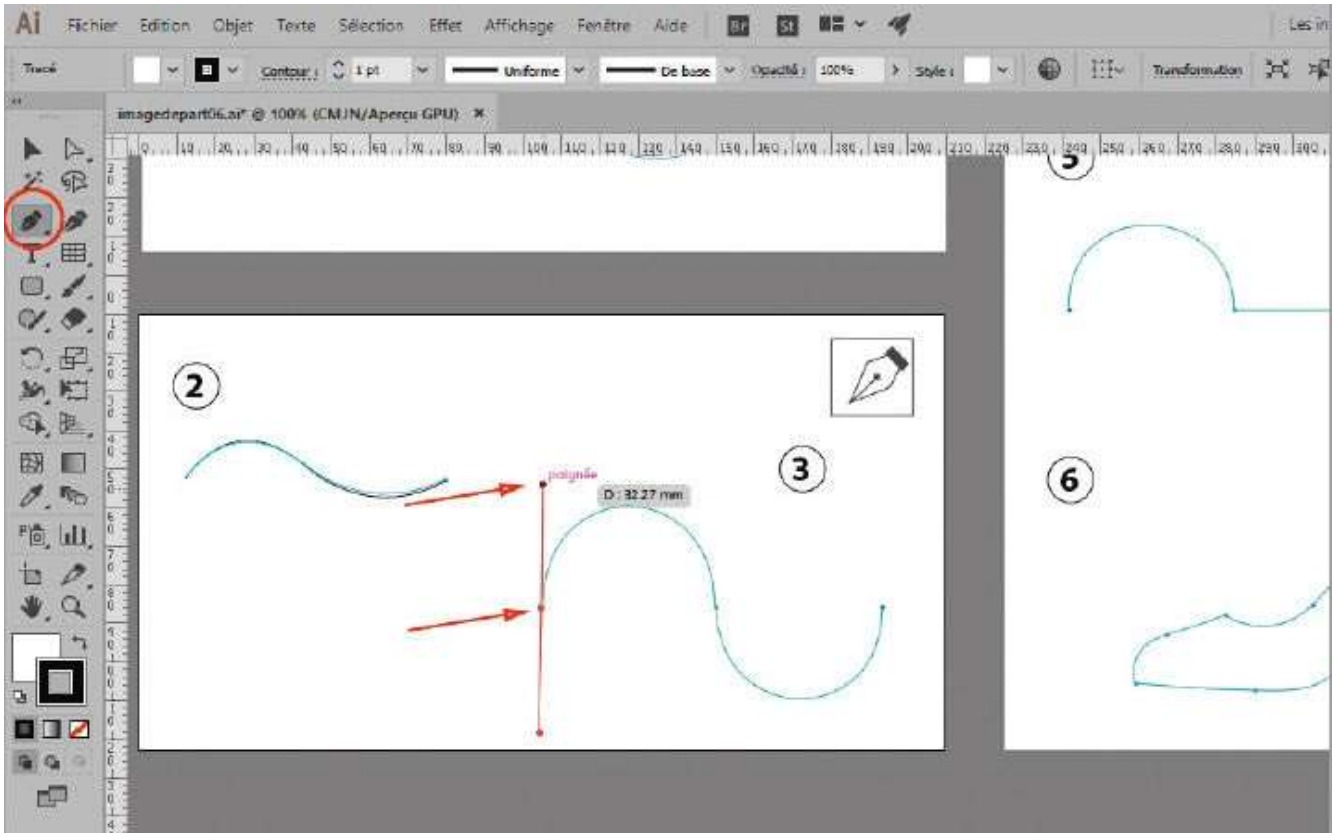
Pour créer un tracé droit avec l'outil Courbure, il faut double-cliquer. Dans les Préférences, il est possible de désactiver l'affichage du déplacement pour les outils Courbure et Plume en allant dans la section Sélection et affichage des points d'ancrage. Les utilisateurs habitués aux anciennes versions garderont cette option pour le nouvel outil Courbure mais pourront la désactiver pour l'outil Plume.



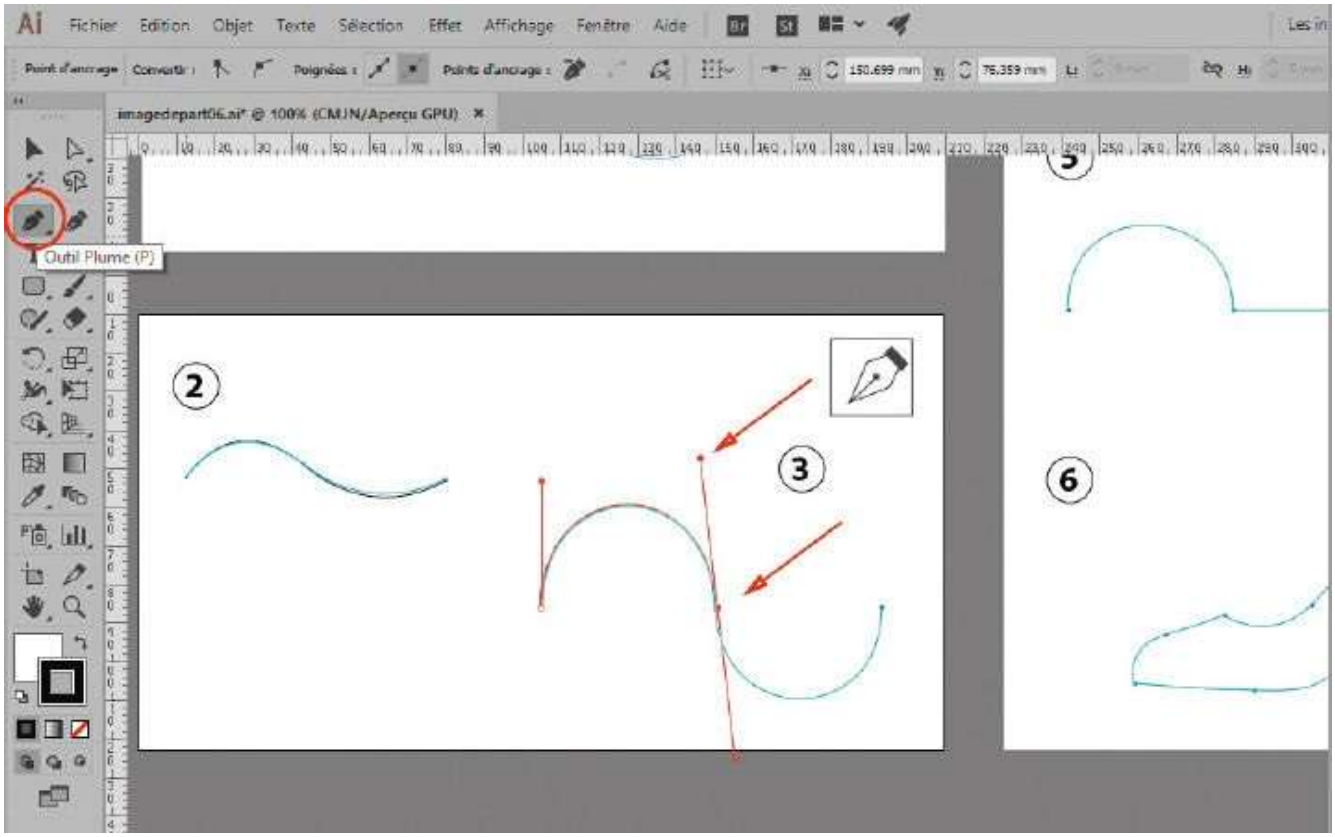
6 Dans la palette d'outils, sélectionnez l'outil Plume et cliquez sur l'extrémité gauche de la courbe n° 2 pour y placer un premier point d'ancrage.



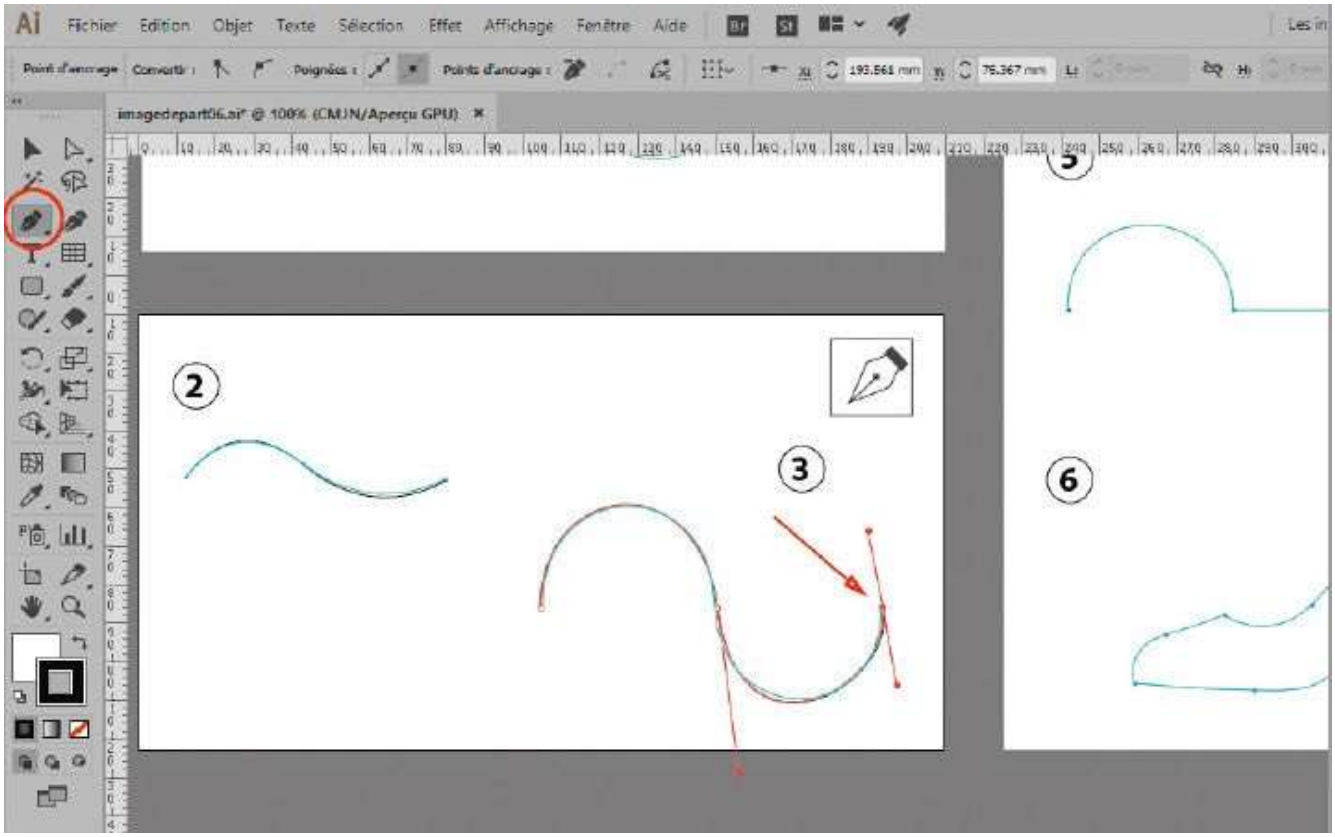
7 Pour créer un second point, cliquez ensuite au centre de la courbe et, sans relâcher le bouton de la souris, déplacez le pointeur : tirez sur la ligne directrice qui apparaît jusqu'à ce que le tracé épouse la courbe proposée en exemple. Enfin, cliquez sur le dernier point et, là aussi, ajustez le tracé.



8 Sur la courbe n° 3, cliquez sur le point le plus à gauche du tracé et, sans relâcher le bouton de la souris, déplacez le pointeur vers le haut en amenant la ligne directrice approximativement à la hauteur indiquée.



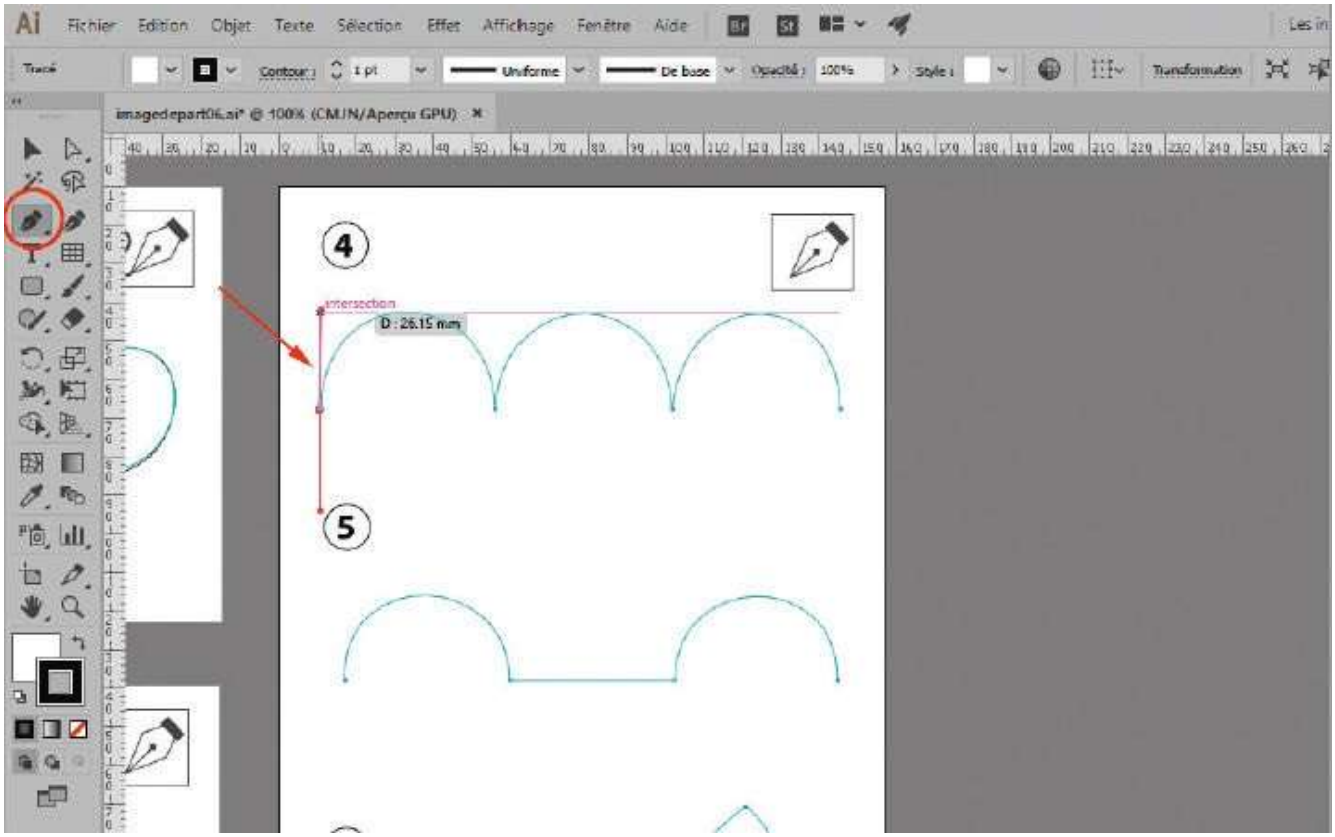
9 Cliquez ensuite sur le point central de la courbe et, sans relâcher le bouton de la souris, tirez la ligne directrice vers le bas afin que le tracé épouse la forme sinusoïdale. Notez que, pour être bien positionnée, la ligne directrice doit être tangente à la courbe.



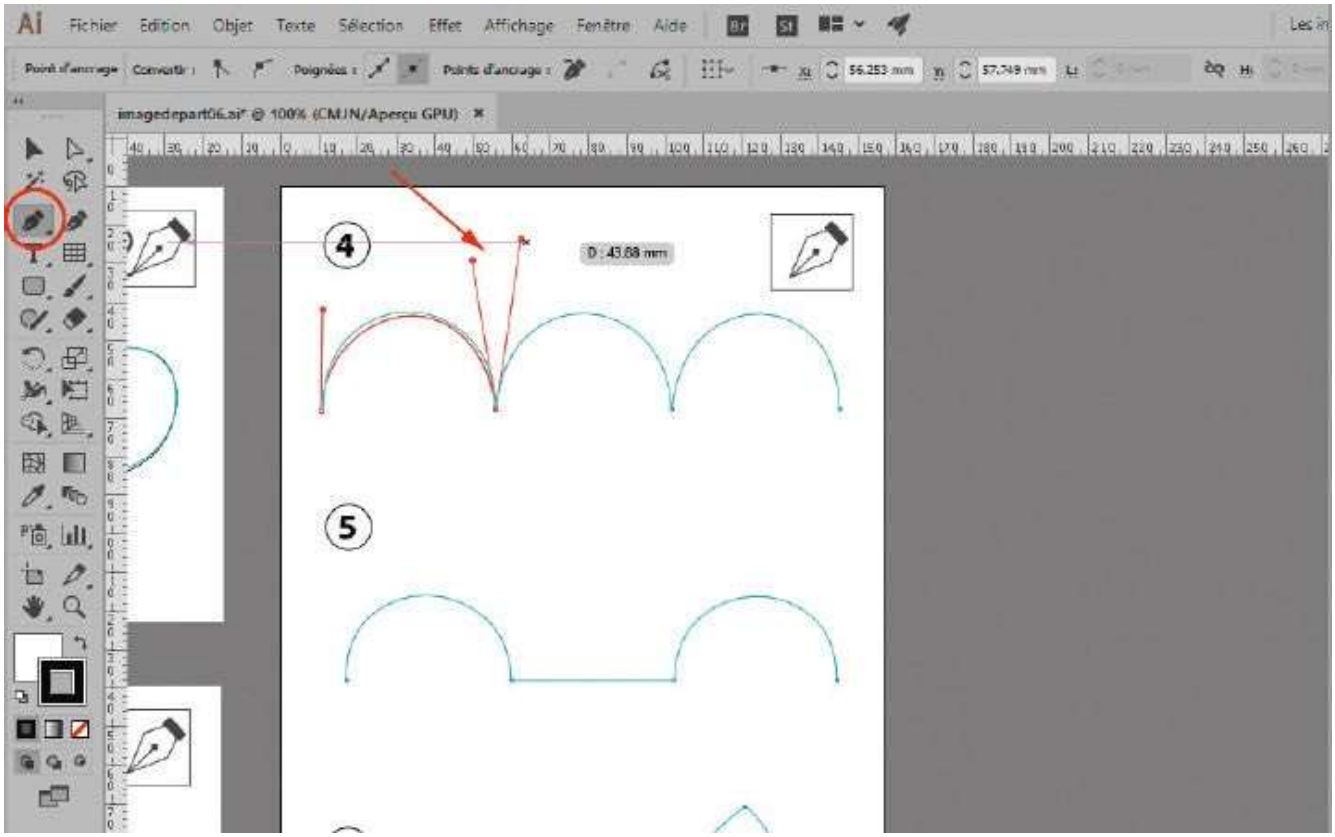
10 Cliquez-glissez sur le dernier point en déplaçant le pointeur de la souris vers le haut et en conservant toujours une inclinaison tangente à la courbe.

Notre suggestion

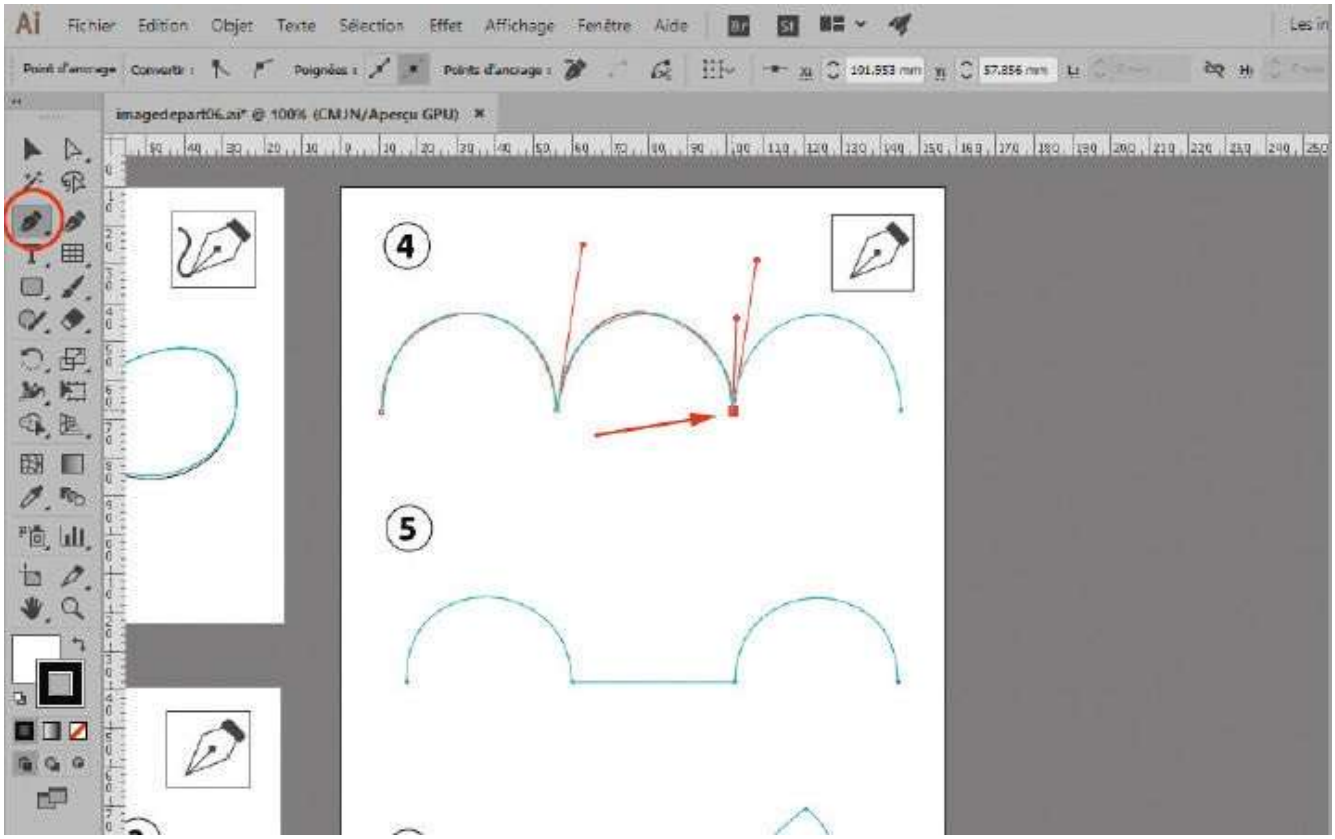
Comme vous allez le voir plus loin, il existe quatre types de points d'ancrage dans un tracé : les points d'angle, créés par simple clic et qui relient des segments entre eux ; les points de courbe ou d'inflexion, créés par cliquer-glisser, qui possèdent des lignes directrices se comportant comme des tangentes terminées par des points directeurs ; les points de courbes incurvées, créés avec la touche Alt, qui permettent de tracer des courbes avec des angles spécifiques ; enfin, les points mixtes, intersections d'une courbe et d'un segment.



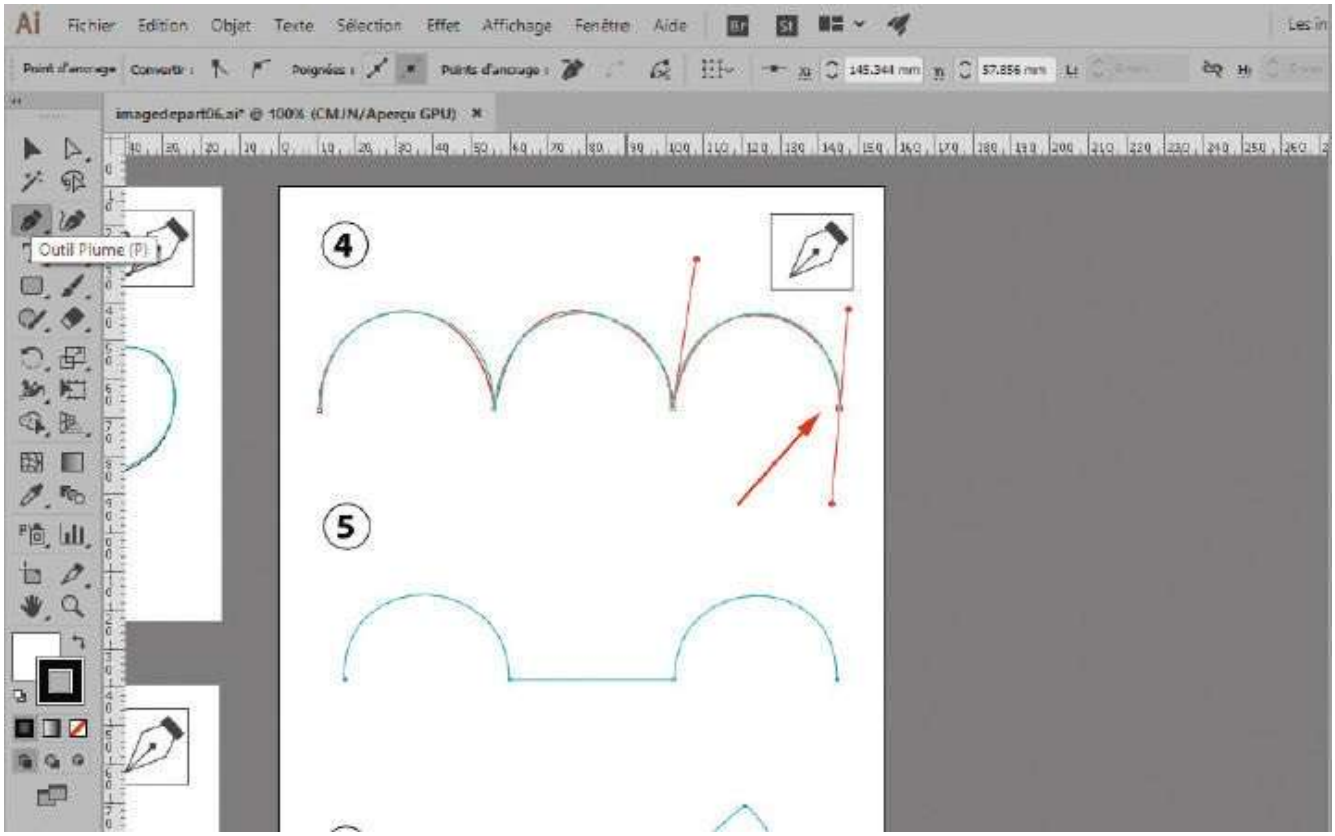
11 La courbe n° 4 va vous permettre de découvrir les points de courbes incurvées. Avec l'outil Plume, cliquez sur le point situé à l'extrémité gauche de la courbe, et sans relâcher le bouton de la souris, déplacez le pointeur vers le haut, comme à l'étape 8.



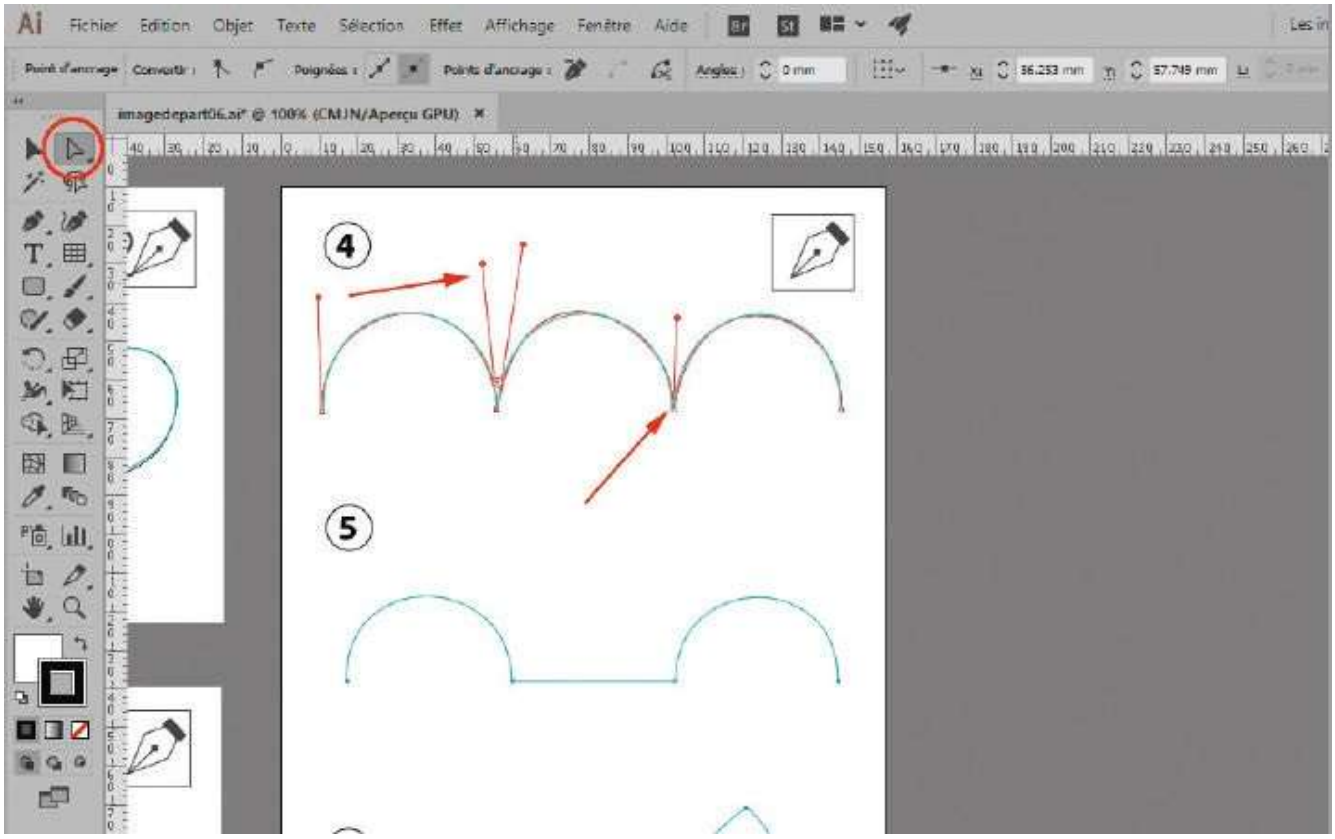
12 Cliquez-glissez sur le point suivant en déplaçant le pointeur vers le bas. Une fois l'arc bien positionné, tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris, appuyez sur la touche Alt : tirez alors vers le haut la ligne directrice qui s'est brisée. Puis relâchez le bouton.



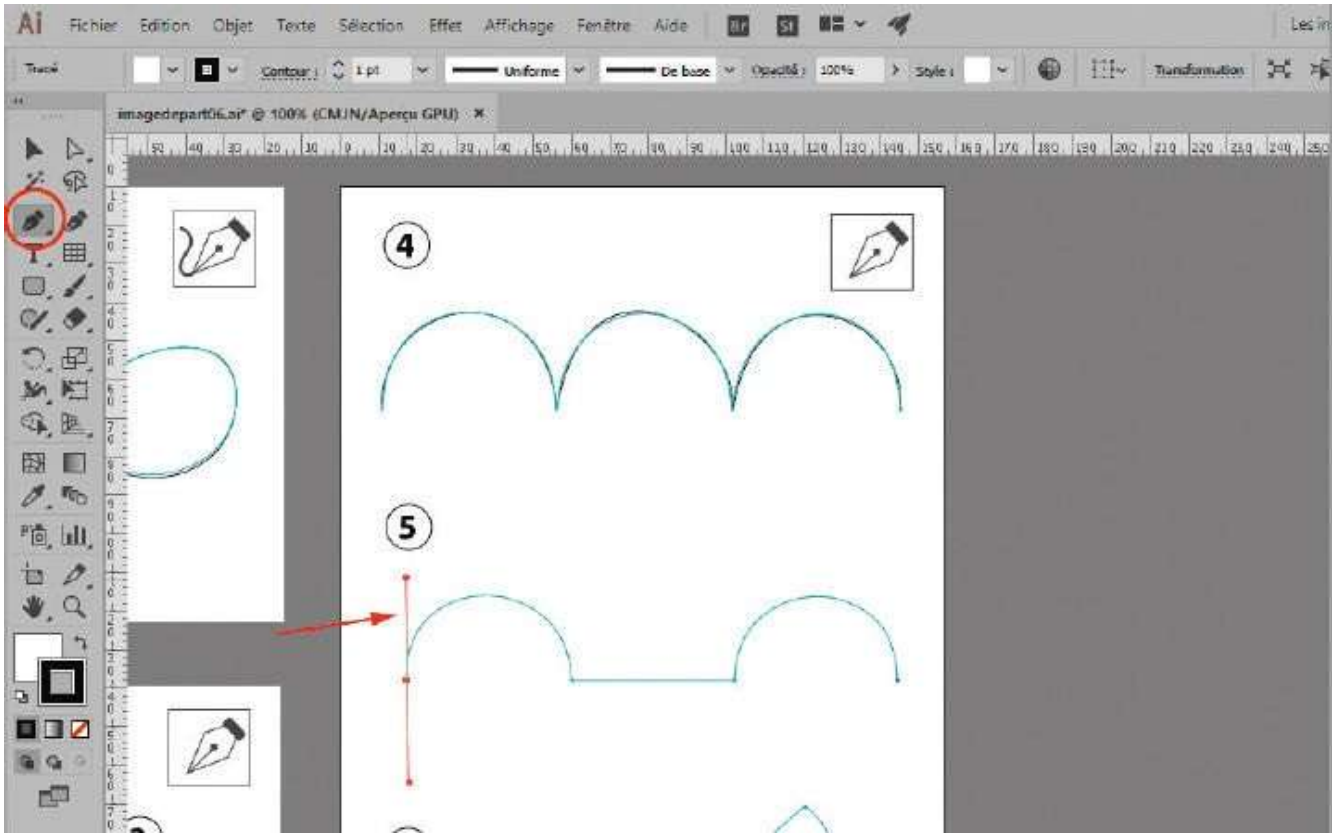
13 Poursuivez le tracé avec le point suivant en procédant de façon analogue.



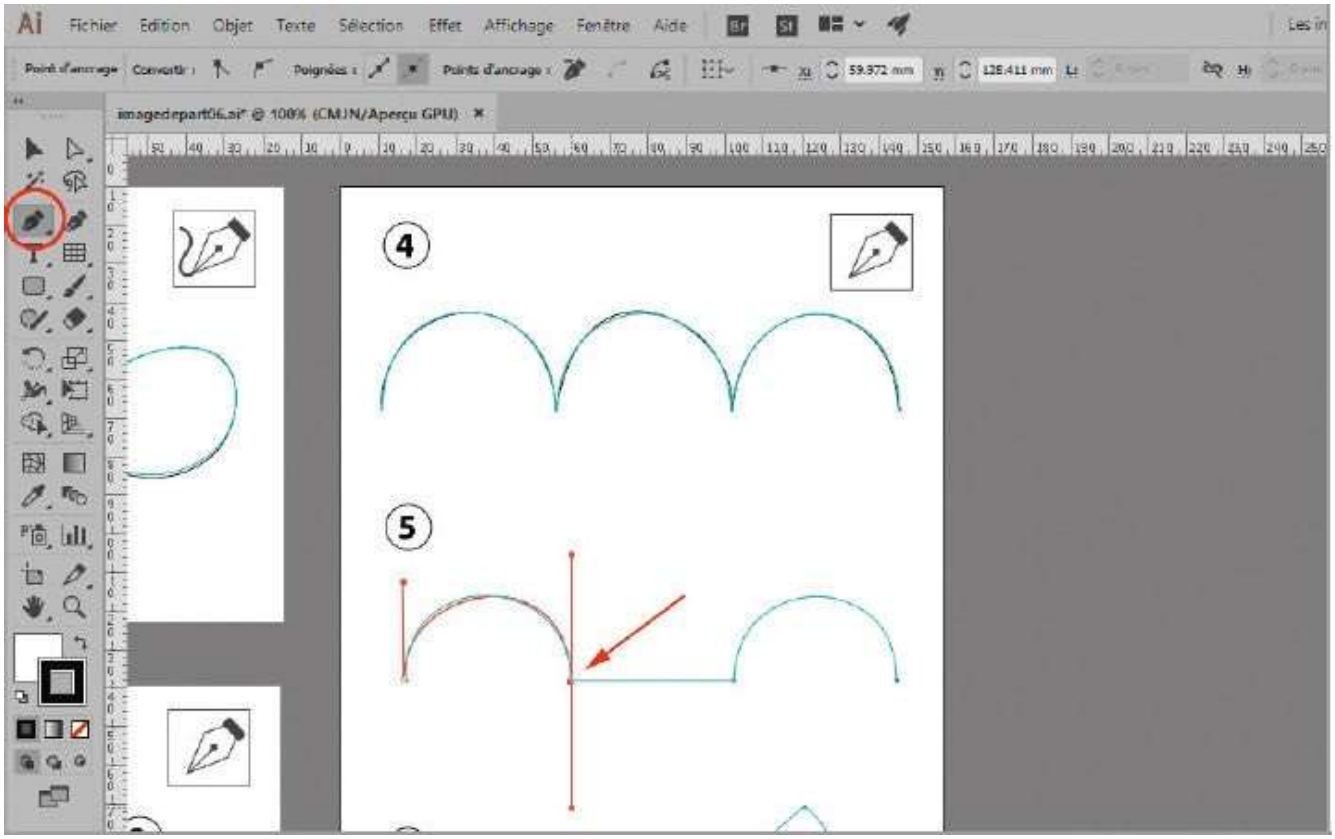
14 Enfin, cliquez-glissez sur le dernier point (il s'agit d'un point de courbe) et positionnez correctement la ligne directrice.



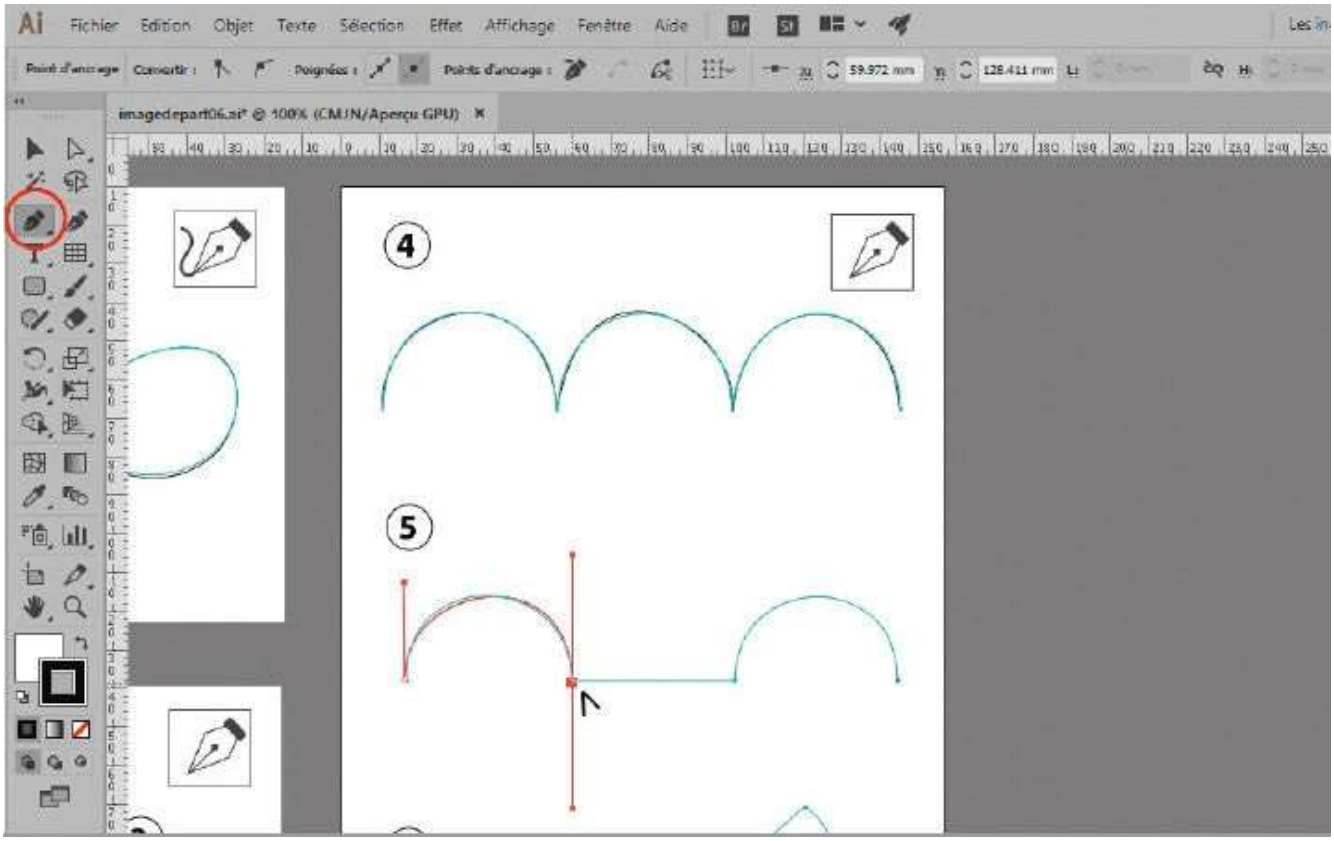
15 Avec l'outil Sélection directe, sélectionnez l'un des points d'ancrage de la courbe : les lignes directrices apparaissent. Agissez alors sur les points directeurs, c'est-à-dire les extrémités de ces lignes, pour ajuster plus précisément la courbe. Procédez de même avec les autres points d'ancrage.



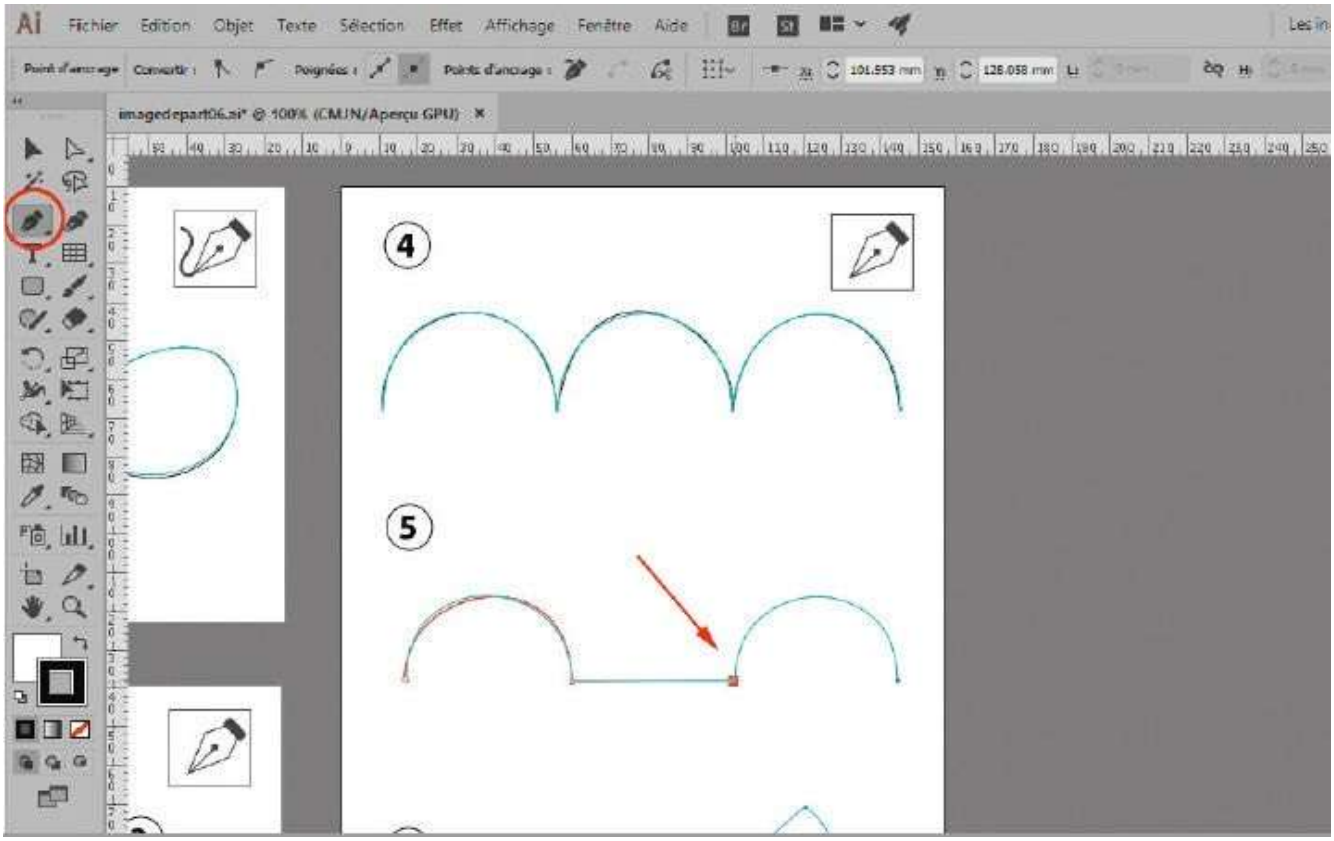
16 La courbe n° 5 va vous familiariser avec les points mixtes. Comme pour les courbes n° 3 et n° 4, cliquez sur le point de gauche et tirez vers le haut avec l'outil Plume.



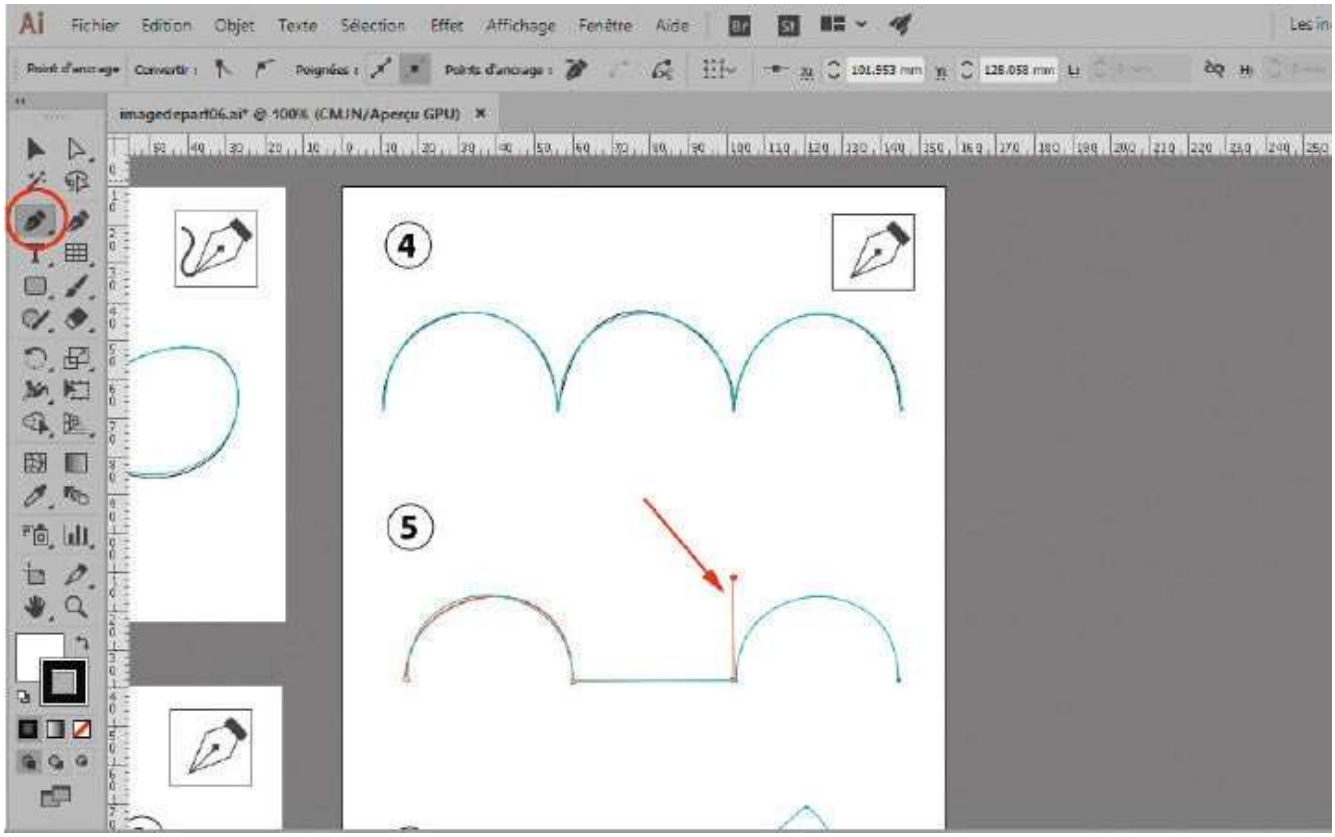
17 Ensuite, cliquez-glissez vers le bas sur le deuxième point, pour que le tracé suive la forme proposée.



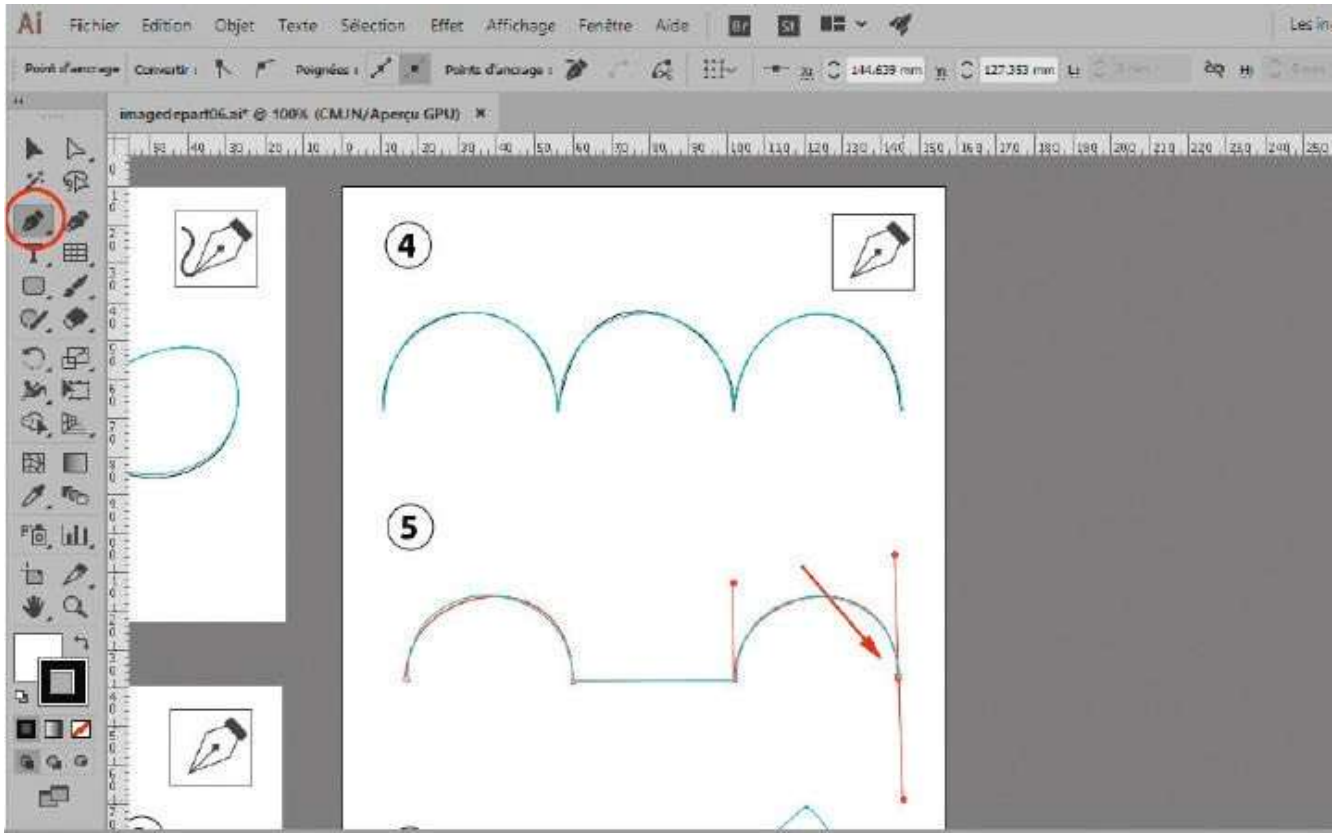
18 Après avoir relâché le bouton de la souris, approchez l'outil Plume du point d'ancrage que vous venez de créer : un symbole en forme de chevron apparaît.



19 Cliquez sur ce point d’ancrage : la partie inférieure de la ligne directrice disparaît. Cliquez sur le point suivant de la courbe : le tracé obtenu est le segment reliant les deux points. Vous avez créé un point mixte, intersection de la courbe et de la droite.



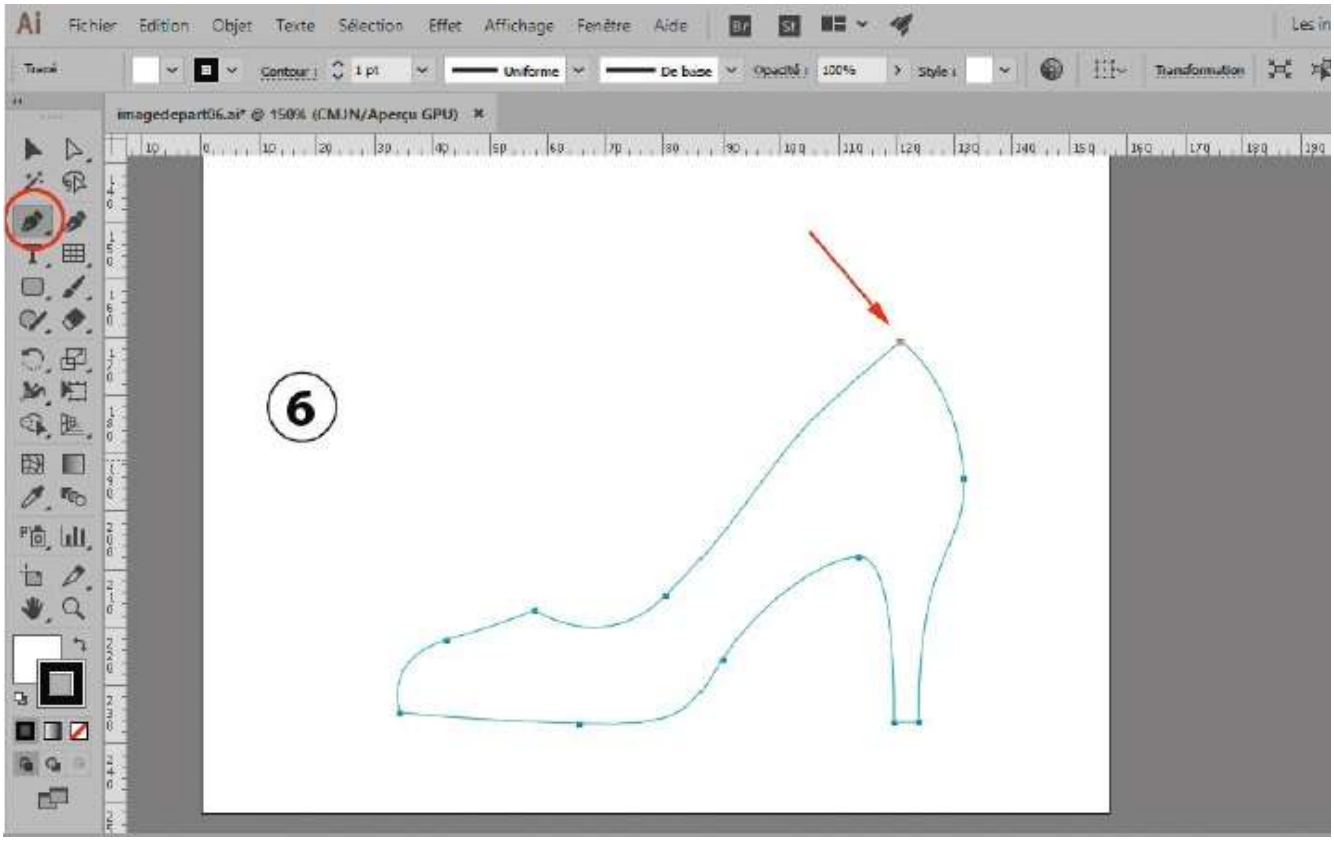
20 Le point d'ancrage que vous venez de créer étant un point d'angle, vous allez devoir créer un nouveau point mixte pour reproduire la fin du tracé de la courbe. Approchez le pointeur de ce point d'ancrage et, dès que le chevron apparaît, cliquez-glissez vers le haut pour créer une demi-ligne directrice.



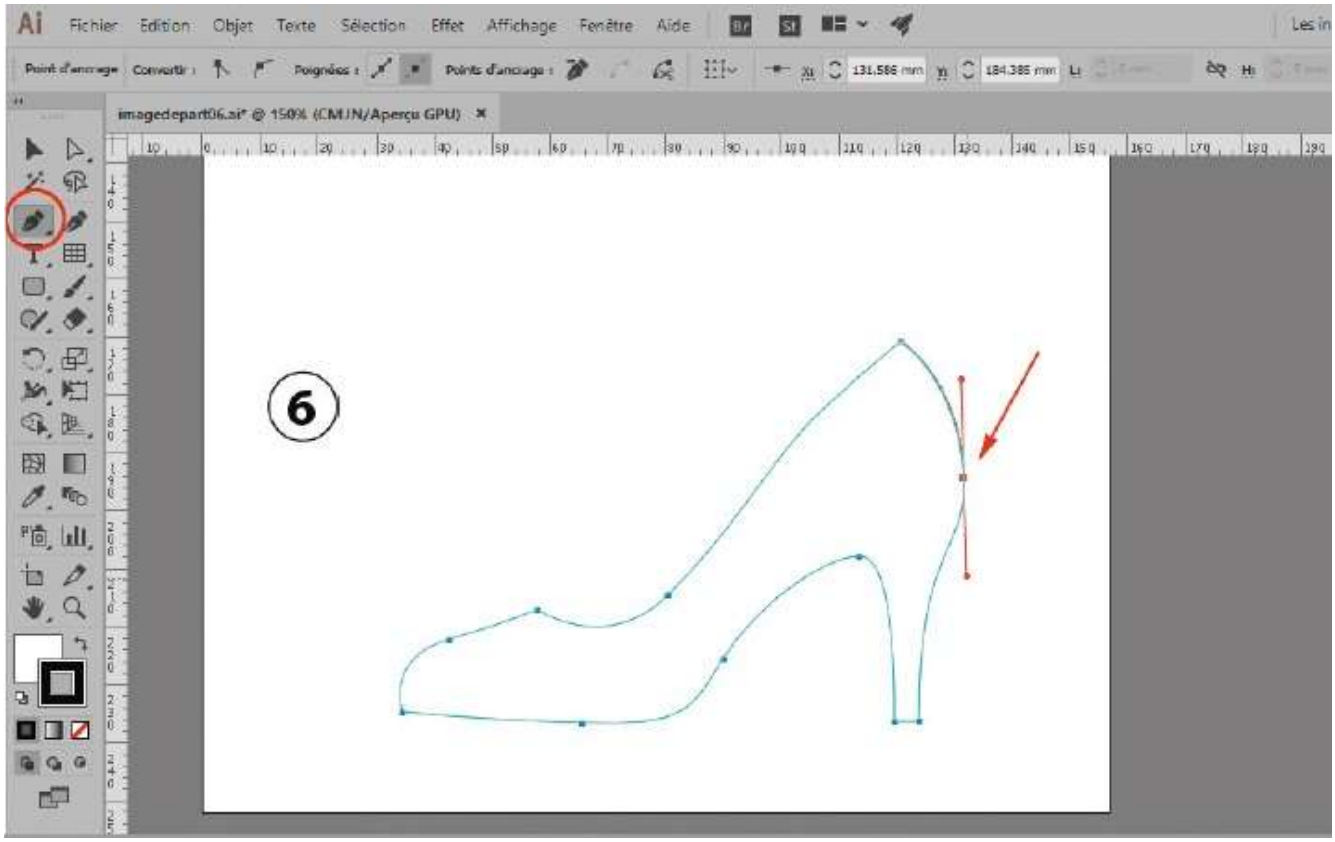
21 Pour finir, cliquez sur le dernier point en tirant vers le bas avec la souris pour créer une nouvelle ligne directrice et terminer le tracé.

Notre suggestion

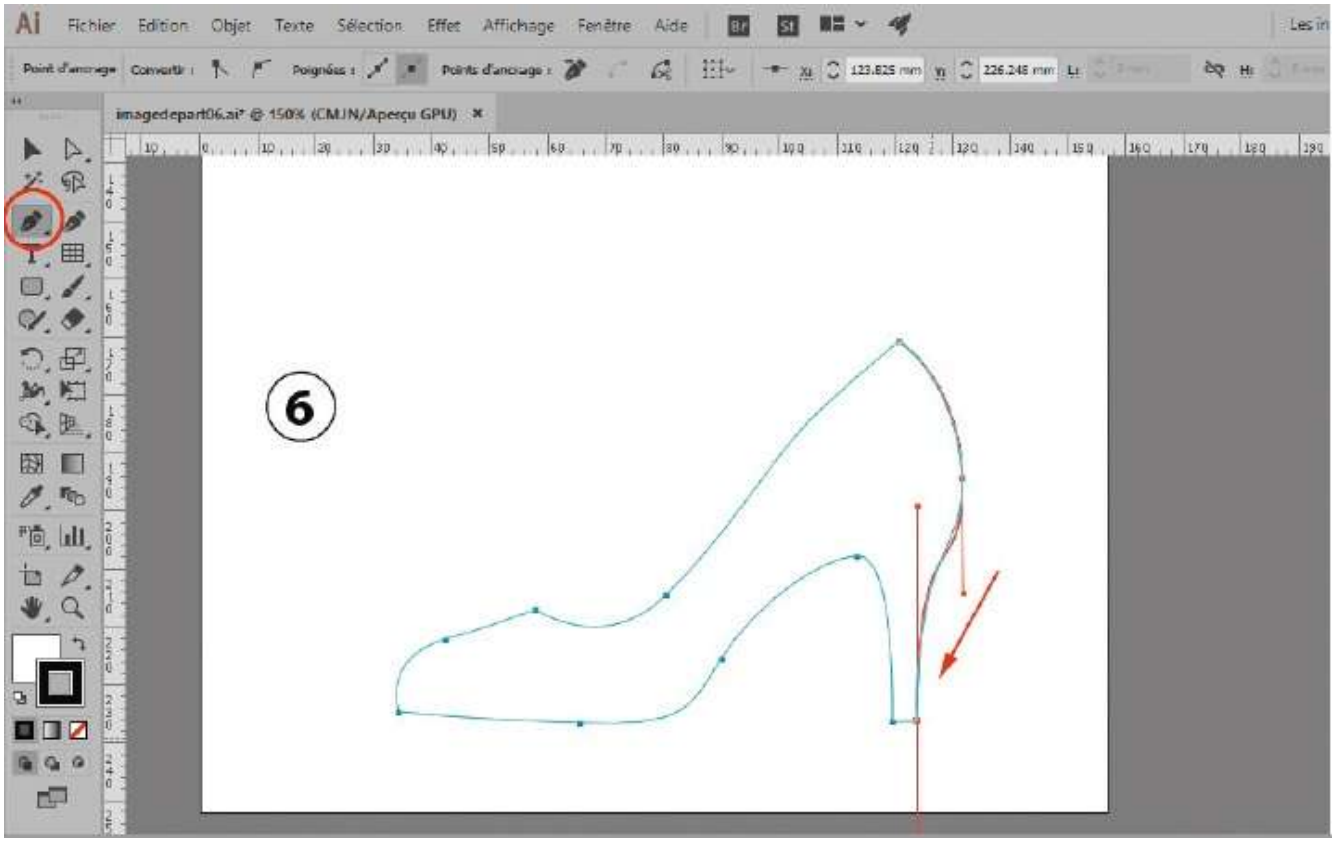
Vous remarquerez que des indicateurs apparaissent à côté de l'outil Plume pour marquer l'action en cours : le signe × indique le début du tracé ; le cercle signale la fin et la fermeture d'un tracé ; le symbole + ou – indique l'ajout ou la suppression d'un point d'ancrage ; la barre diagonale signifie une reprise de tracé et non un nouveau tracé ; enfin, le chevron confirme que vous allez supprimer une ligne directrice et créer un point mixte.



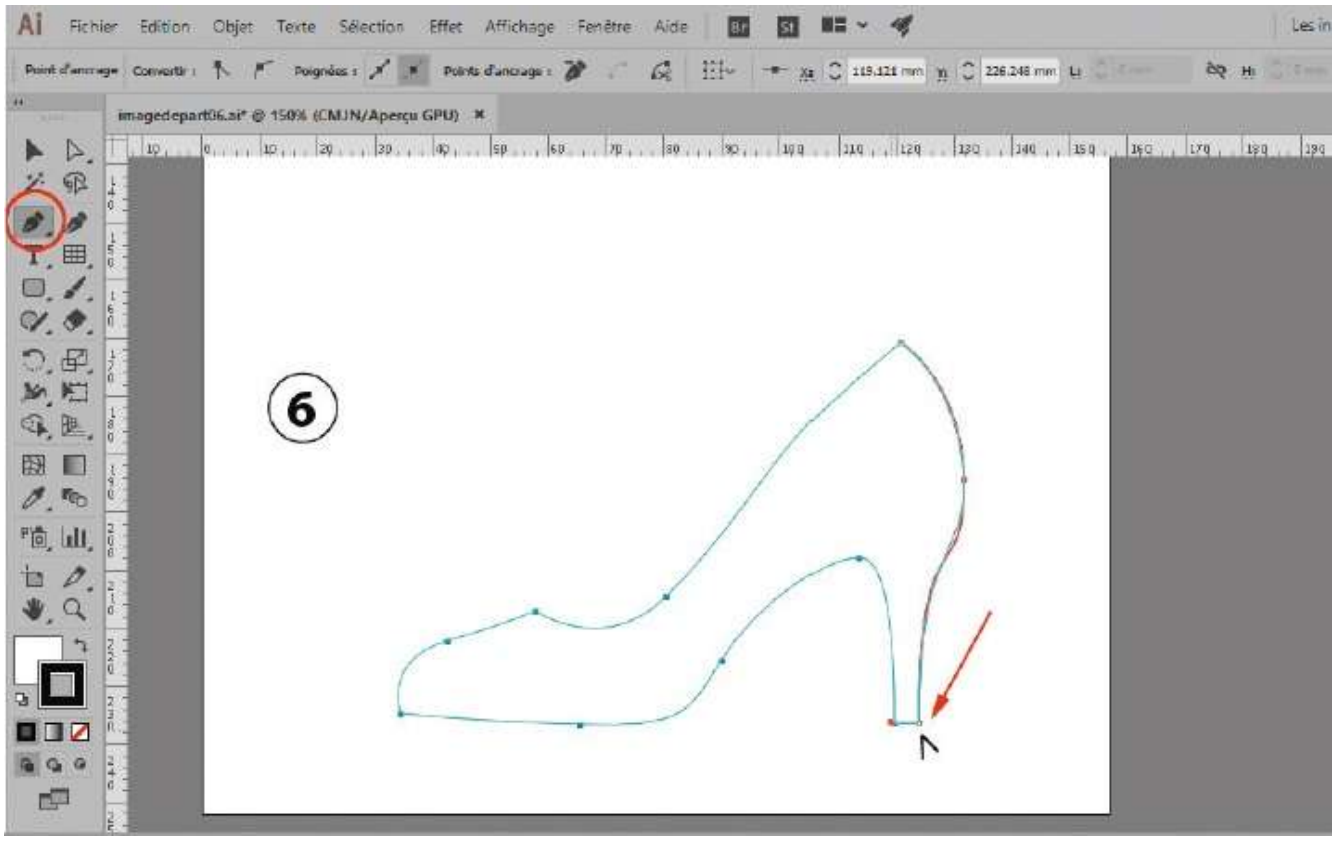
22 Attaquez-vous maintenant à la figure n° 6. Avec l'outil Plume, cliquez sur le point le plus haut placé ; il s'agit d'un simple clic, donc d'un point d'angle.



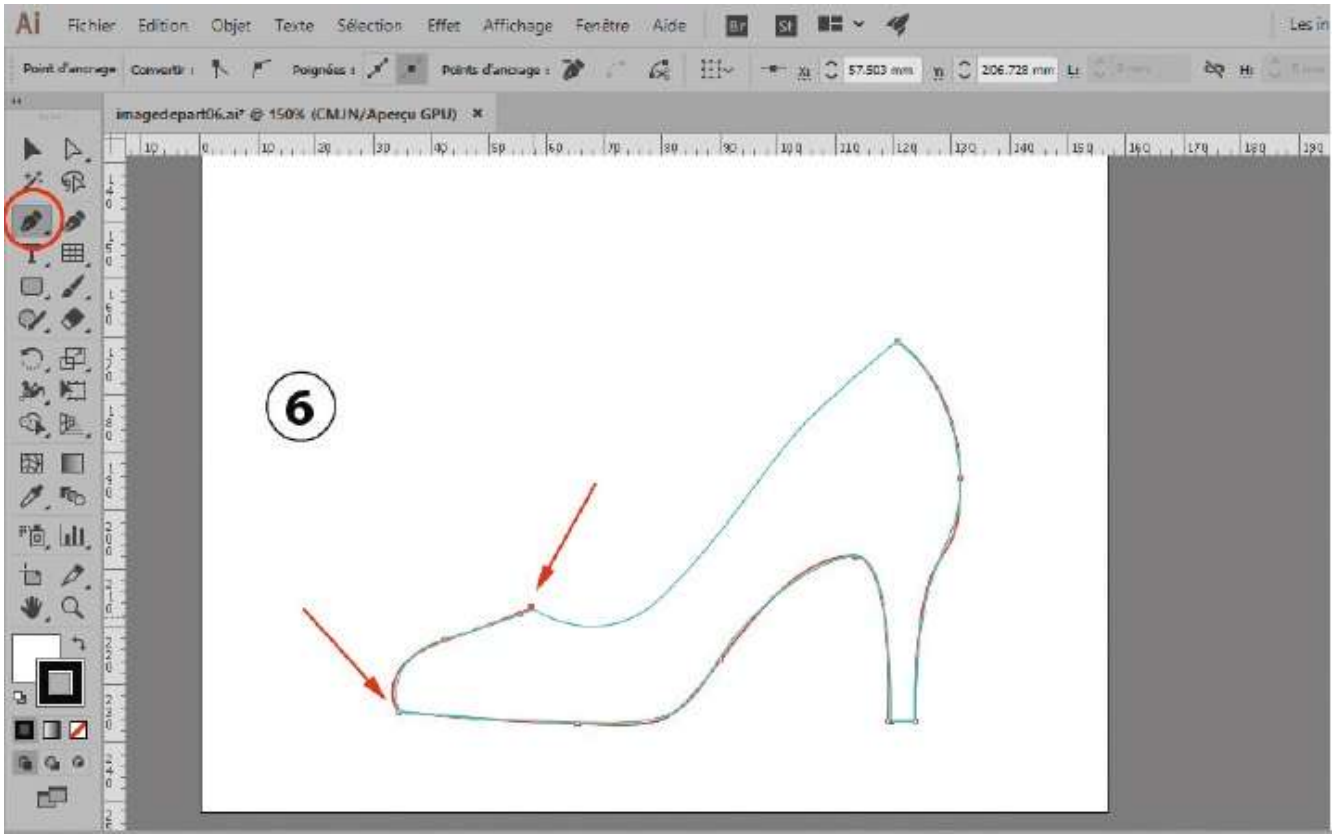
23 Cliquez sur le deuxième point en tirant vers le bas pour créer une ligne directrice qui va épouser la forme du haut de la chaussure.



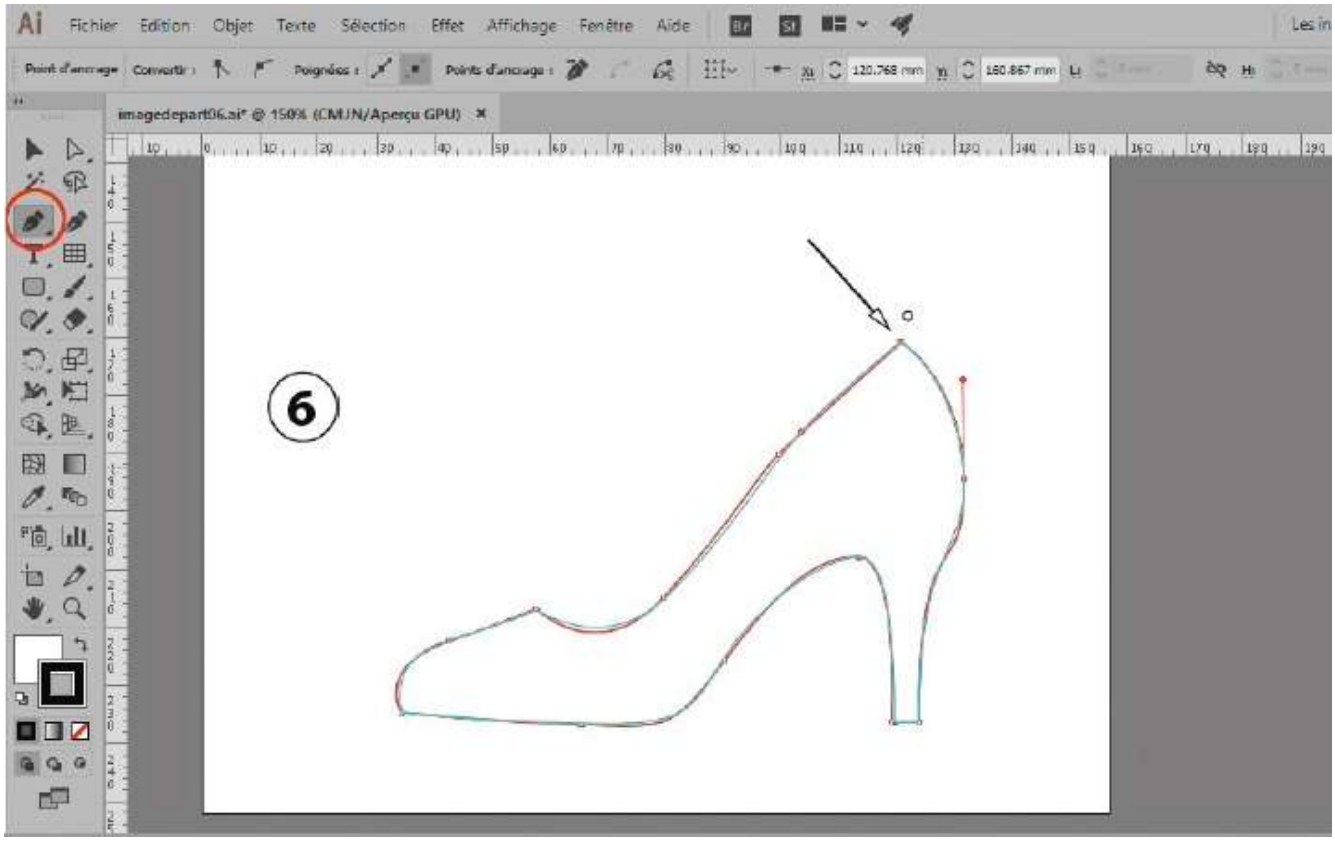
24 Procédez de manière analogue avec le point suivant.



25 Pour reproduire l’angle droit du talon, cliquez sur le point d’ancrage pour créer un point mixte. Cliquez sur le point suivant pour tracer un segment.



26 Pour tous les autres points, créez des points de courbe en ajustant les lignes directrices afin que le tracé épouse la forme de la chaussure, et des points de courbes incurvées, lors des changements d’angle.



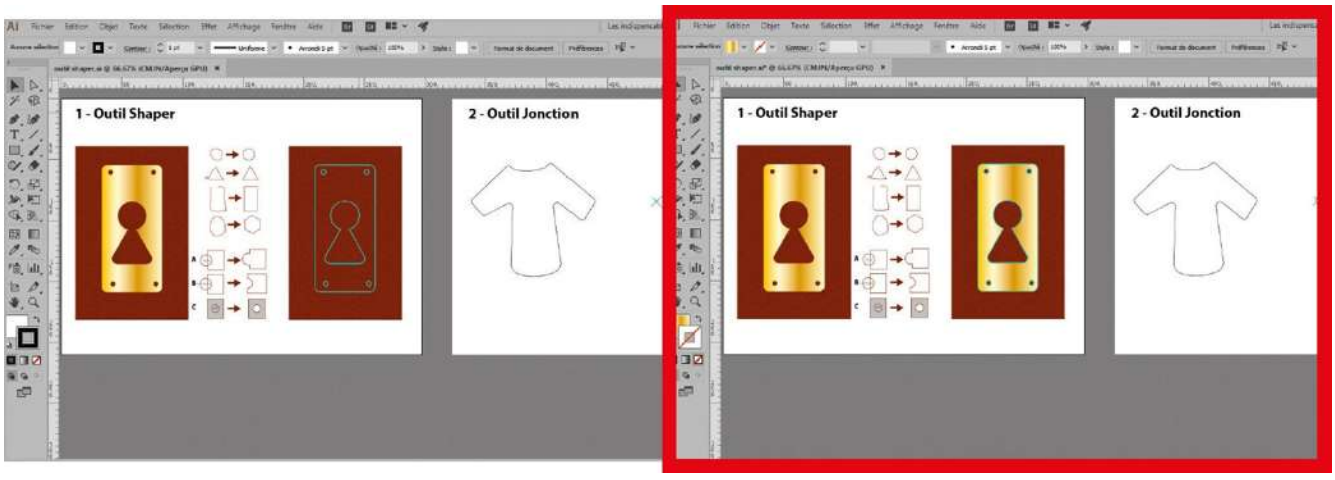
27 Enfin, en approchant le pointeur du dernier point, notez l'apparition d'un petit cercle : cliquez alors pour fermer le tracé.

Dessiner à main levée

Assez facile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :
Crayon
Jonction
Shaper



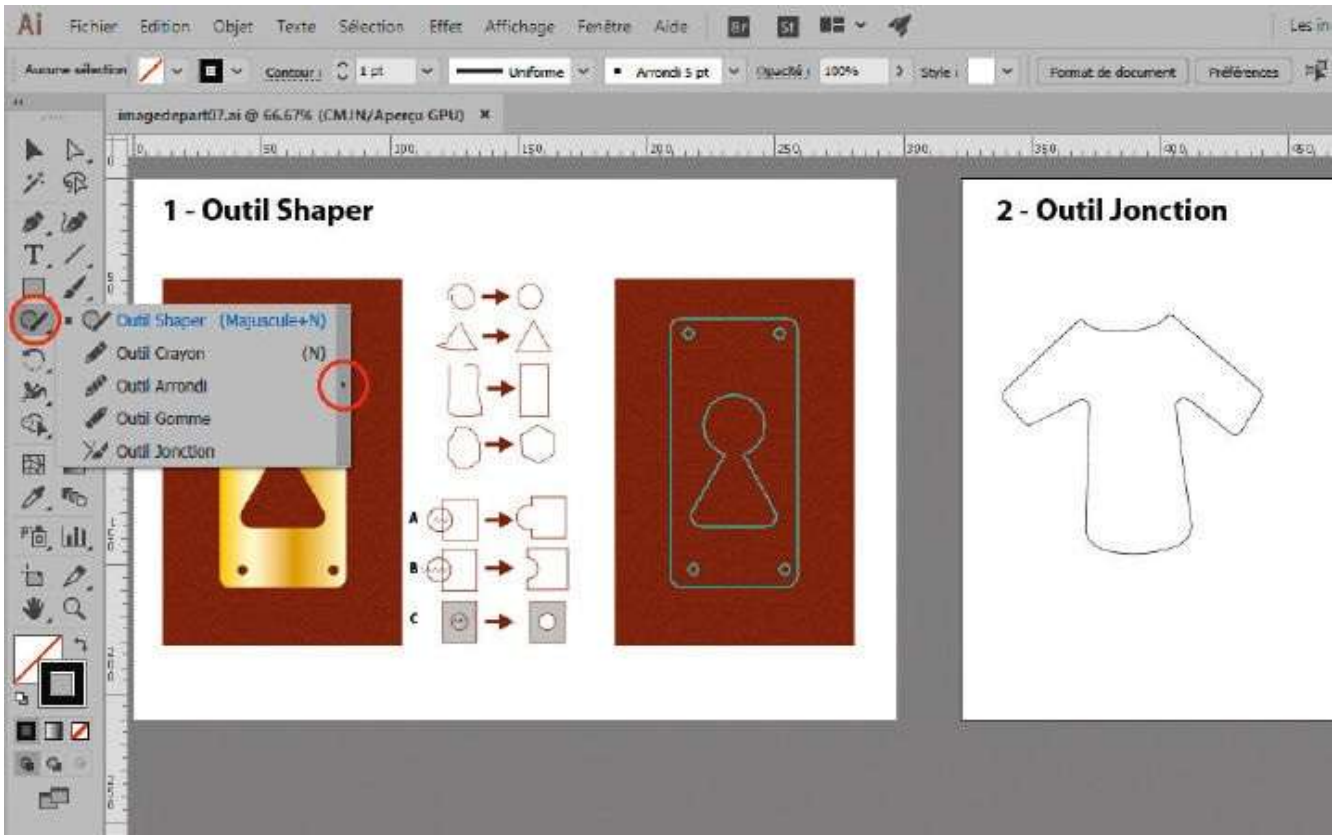
L'arrivée sur le marché des écrans tactiles et le développement d'applications mobiles dans le domaine graphique ont vu naître de nouveaux outils intuitifs dédiés au dessin à main levée. Certains de ces outils figurent dans les dernières versions CC 2014 et CC

2015 d’Illustrator. Dans cet atelier, vous allez apprendre à utiliser les outils Shaper et Jonction.

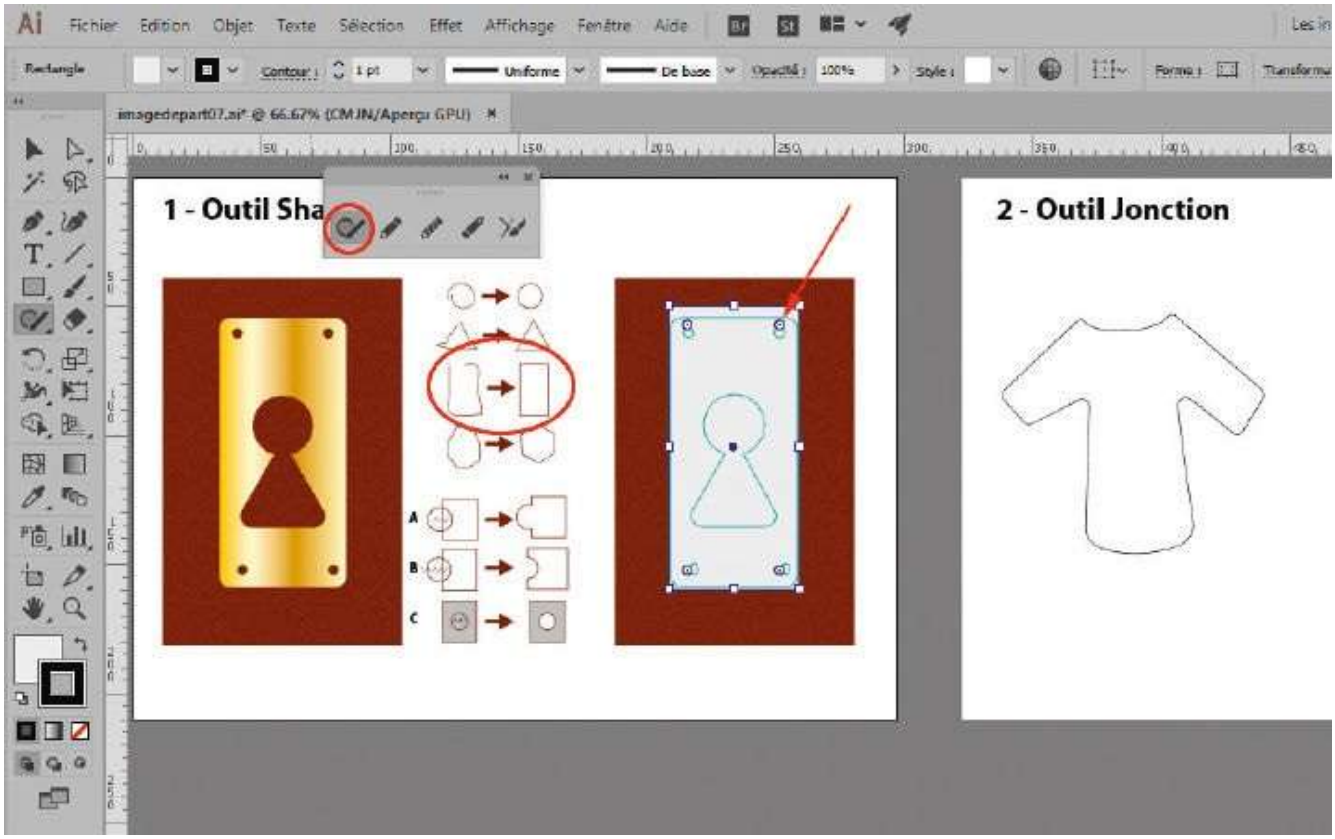
L’outil Shaper est un outil à main levée qui permet de traduire votre esquisse de forme à la souris ou à la palette graphique en une forme géométrique parfaite (cercle, ellipse, carré, rectangle et même polygone). L’outil Jonction permet de joindre des tracés se chevauchant en éliminant les parties inutiles : il suffit de passer avec cet outil sur les zones que l’on souhaite supprimer pour obtenir ce résultat. Vous manipulerez également ici l’outil Crayon, qui est un autre outil à main levée, en le paramétrant au préalable.

Fichier initial : imagedepart07.jpg

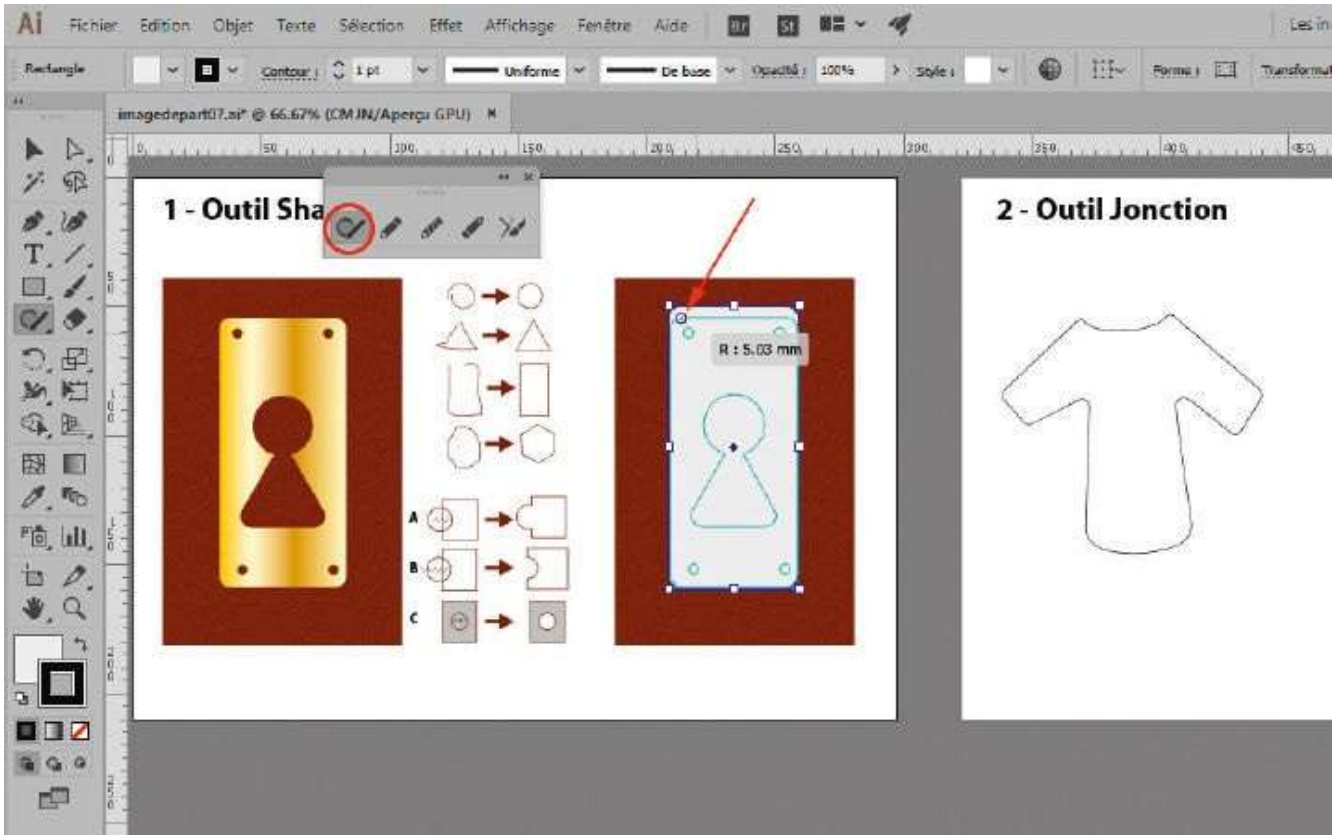
Fichier final : imagearrivee07.jpg



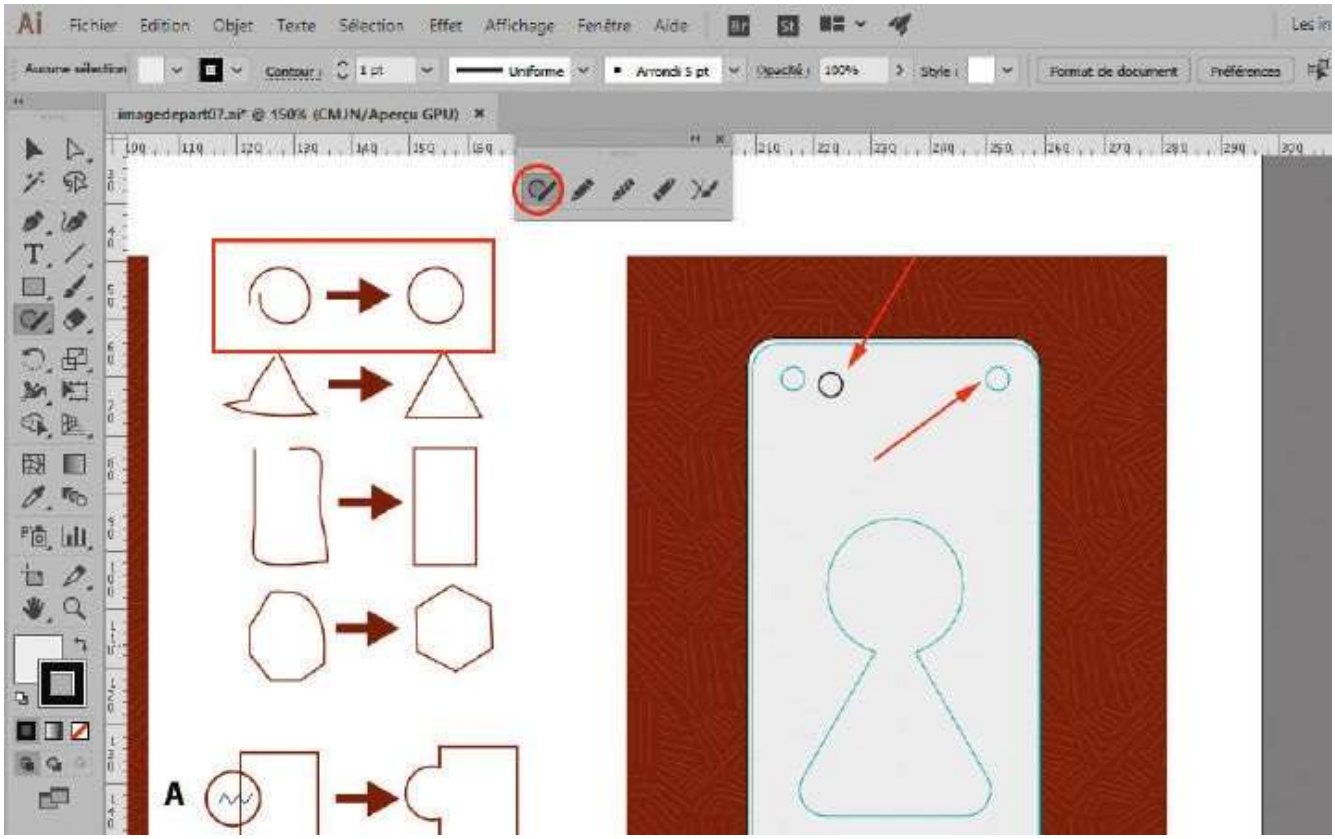
1 Ouvrez l'imagedepart07.ai. Dans la palette d'outils, activez l'outil Shaper et, tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris, développez ce nouveau groupe d'outils (voir atelier 05, étape 4).



2 Dans la palette d'outils développée, activez l'outil Shaper et dessinez un tracé rectangulaire approximatif au-dessus du modèle. Activez ensuite l'outil Sélection et cliquez sur ce nouveau rectangle : des widgets d'arrondis apparaissent.



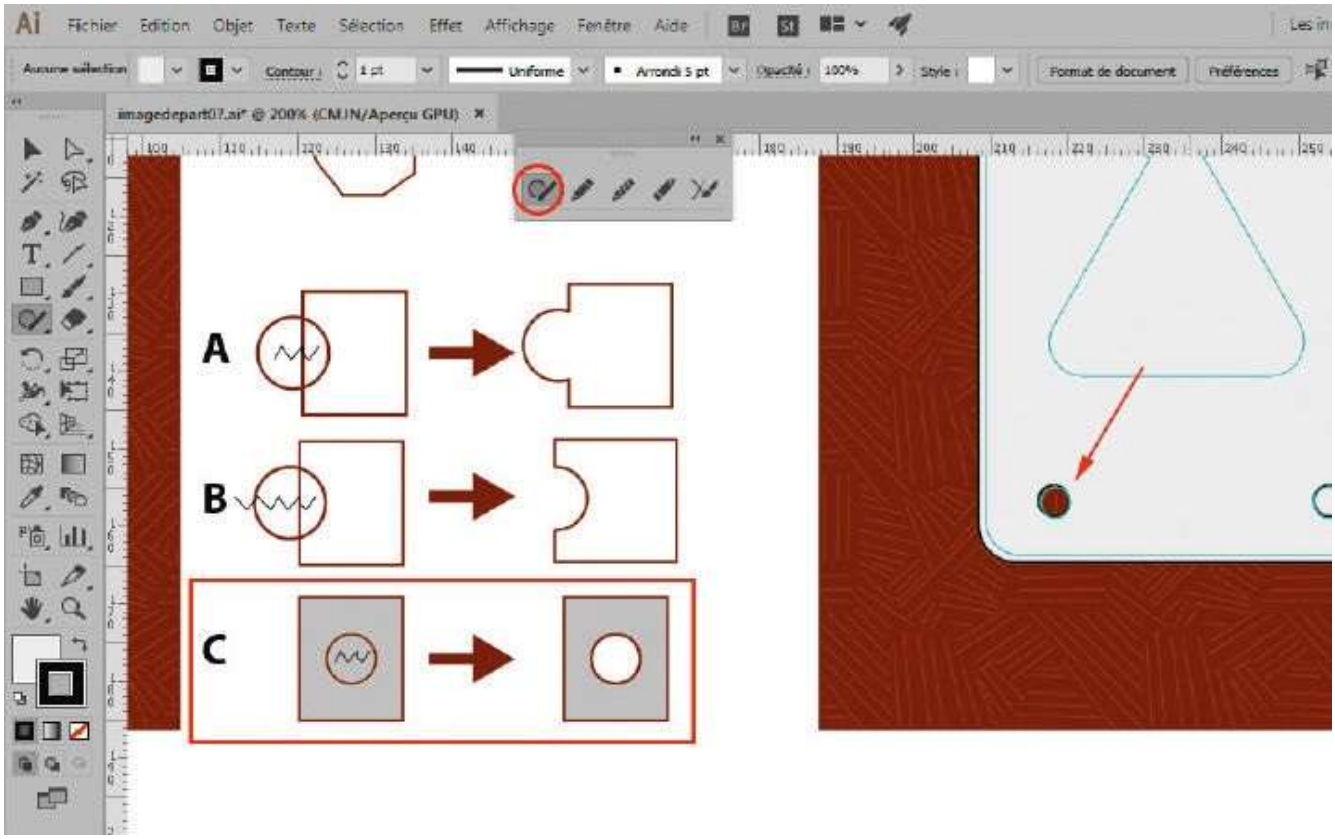
3 En vous approchant de ces widgets avec le pointeur de la souris, modifiez les arrondis jusqu'à une valeur de 5 mm (si vous ne voyez pas les mesures en mm, utilisez le raccourci Ctrl + U pour activer les repères commentés).



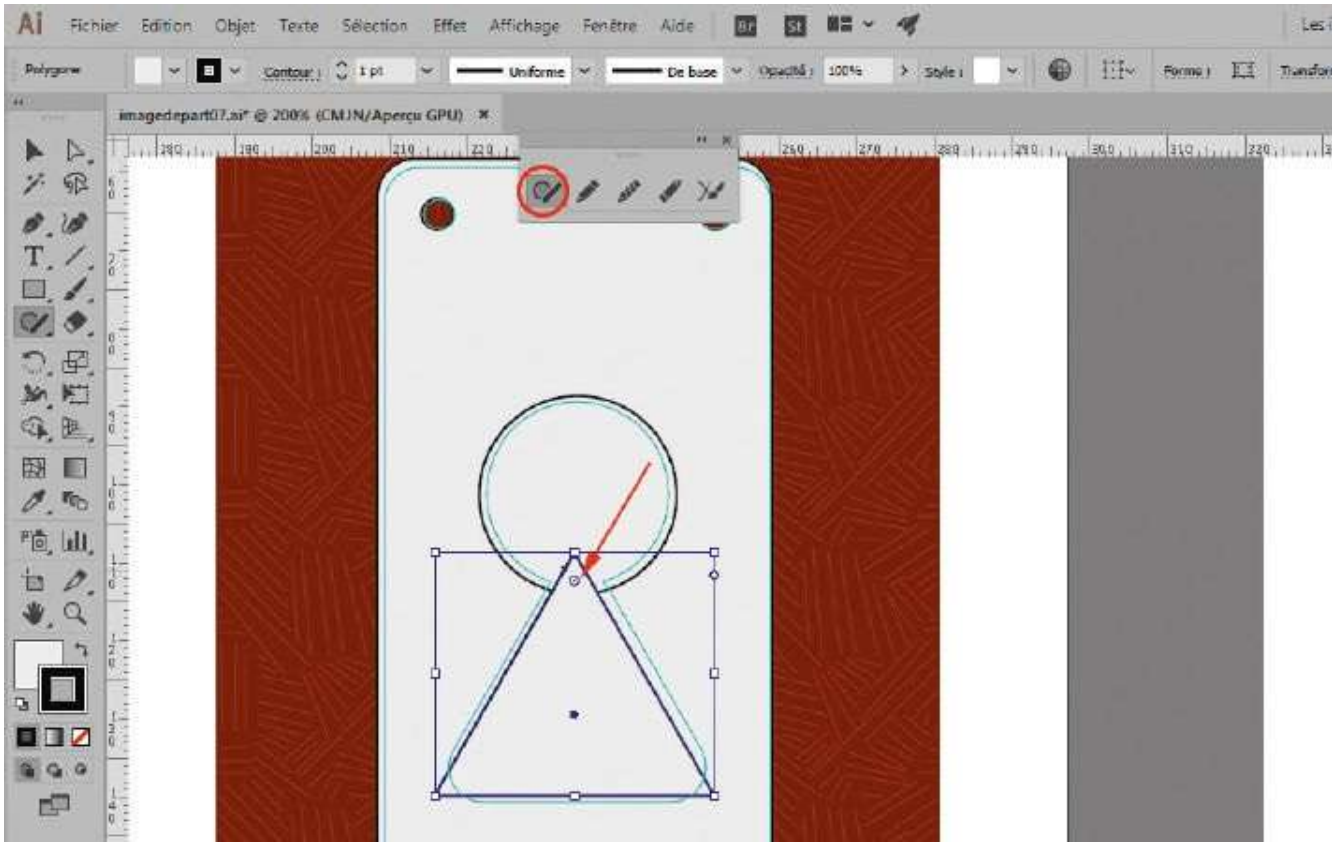
4 Désélectionnez en cliquant sur une autre zone du plan de travail. Activez à nouveau l'outil Shaper et créez un petit cercle approximatif. Adaptez-le au modèle demandé et dupliquez-le trois fois, en le plaçant aux quatre coins avec l'outil Sélection.

Notre suggestion

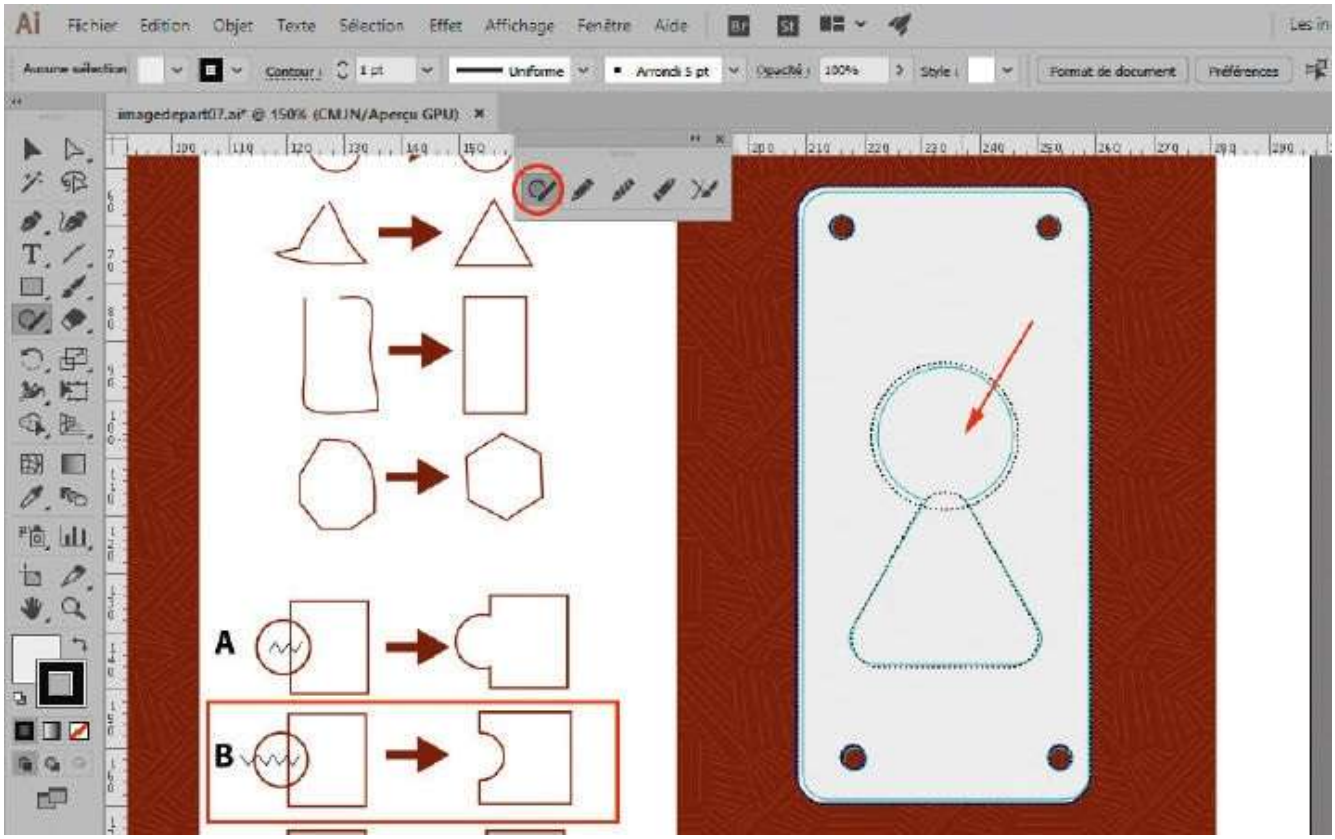
Depuis la version CC 2014 d'Illustrator sont apparus sur tous les tracés des widgets arrondis, qui permettent de créer des arrondis de manière intuitive avec le mouvement de la souris. Ces arrondis se transforment par défaut sur tout l'ensemble d'un tracé. Si vous voulez agir sur un seul arrondi, double-cliquez sur le widget concerné et configurez l'arrondi concerné. Ce double-clic ouvre la palette Transformation, qui contient dans sa partie inférieure les propriétés d'arrondis que l'on peut paramétrer précisément pour chaque angle.



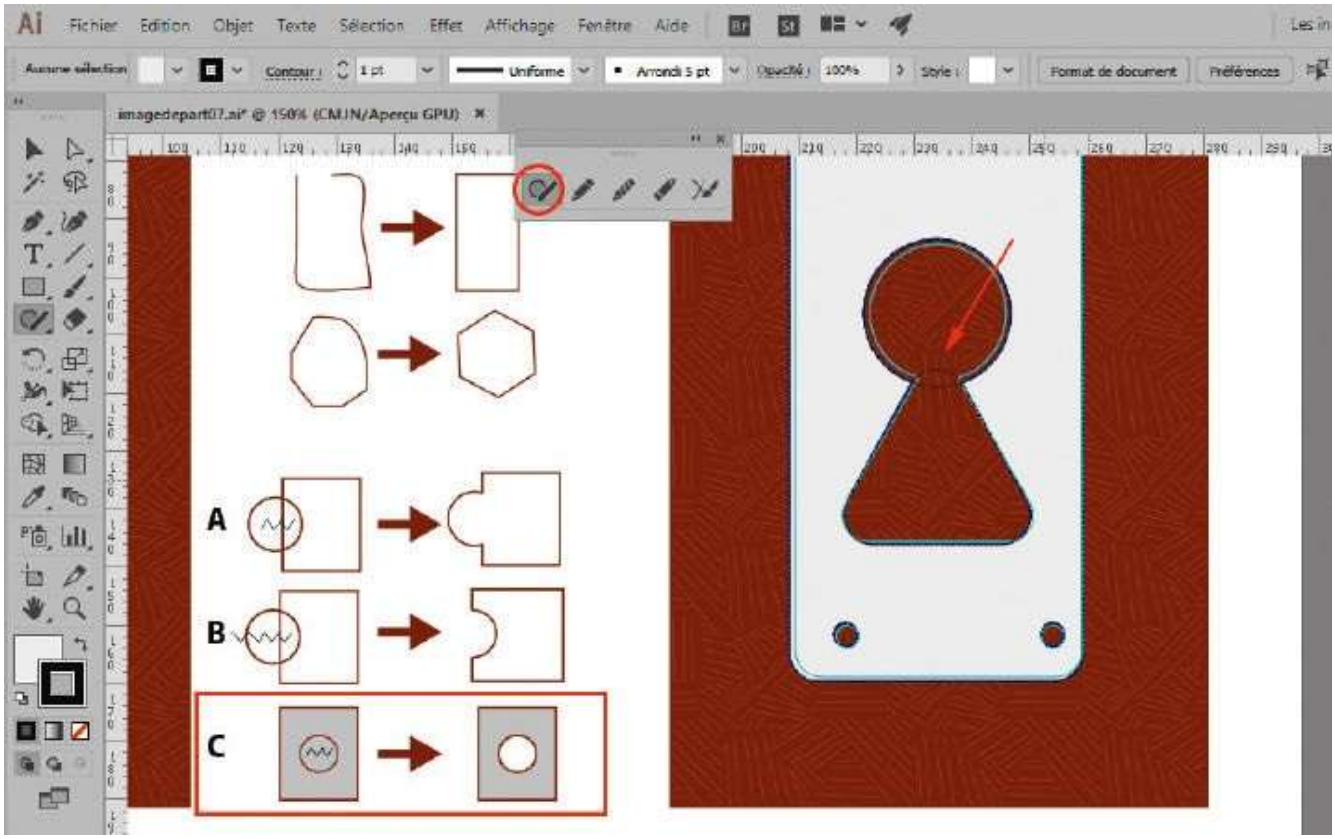
5 Dans la palette d'outils, activez ensuite l'outil Zoom et zoomez sur les petits cercles. Sélectionnez l'outil Shaper et griffonnez à l'intérieur du petit cercle (schéma C) : l'intérieur du cercle est soustrait.



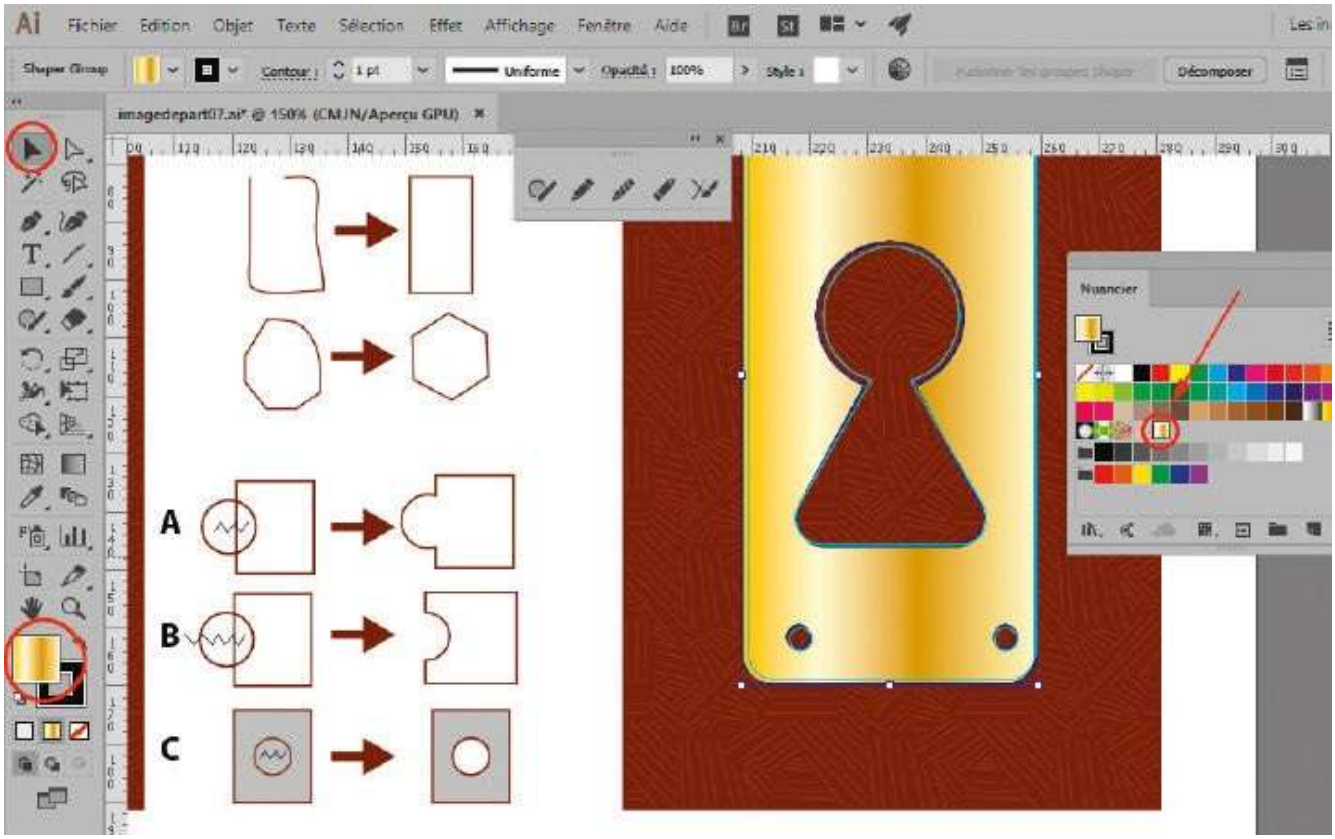
6 L’outil Shaper étant toujours activé, créez un cercle et un triangle d’une taille approximative se chevauchant comme ici. À l’aide des widgets d’angles, créez un arrondi de 4,5 mm sur le triangle.



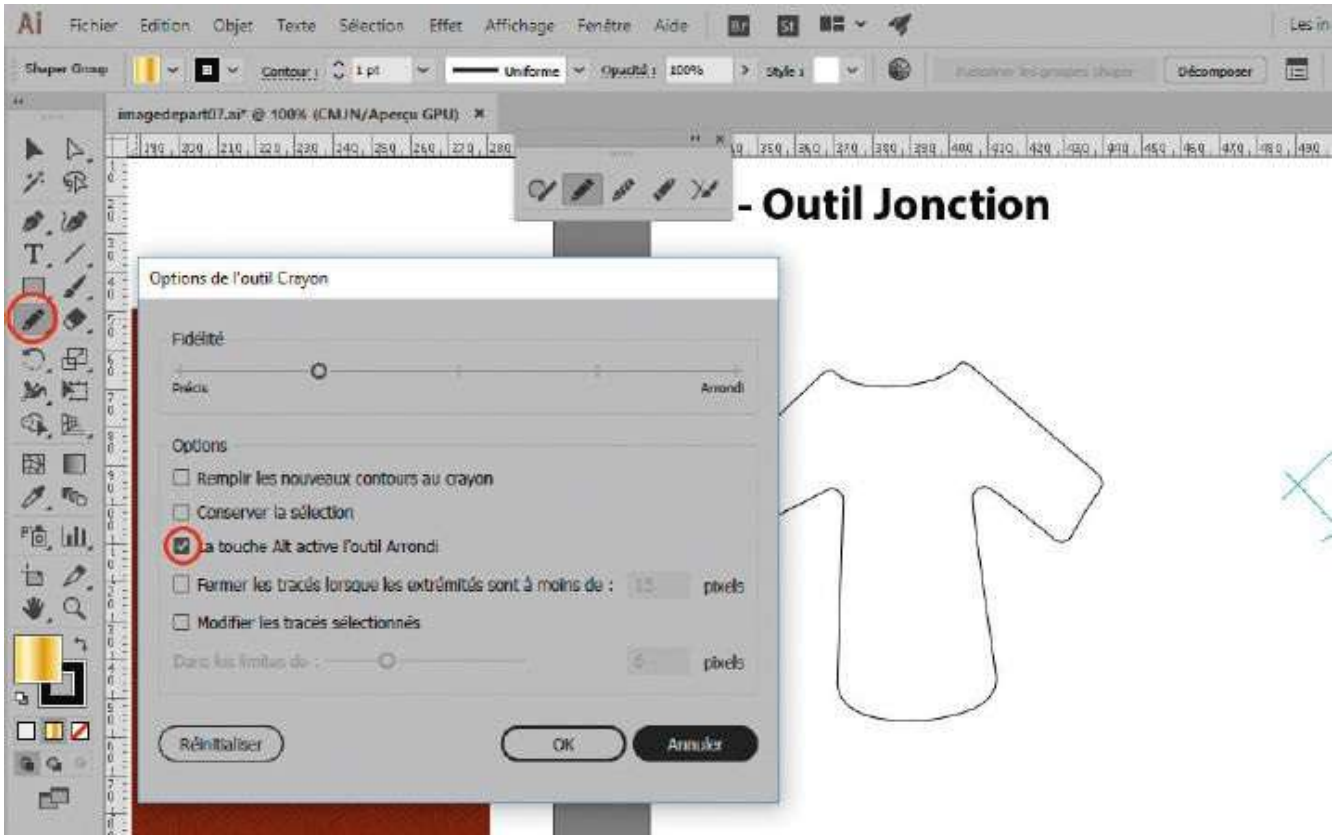
7 Les formes se chevauchant, griffonnez avec l'outil Shaper sur les deux formes (schéma B) pour les fusionner. Attention, désélectionnez les formes avant de griffonner dedans.



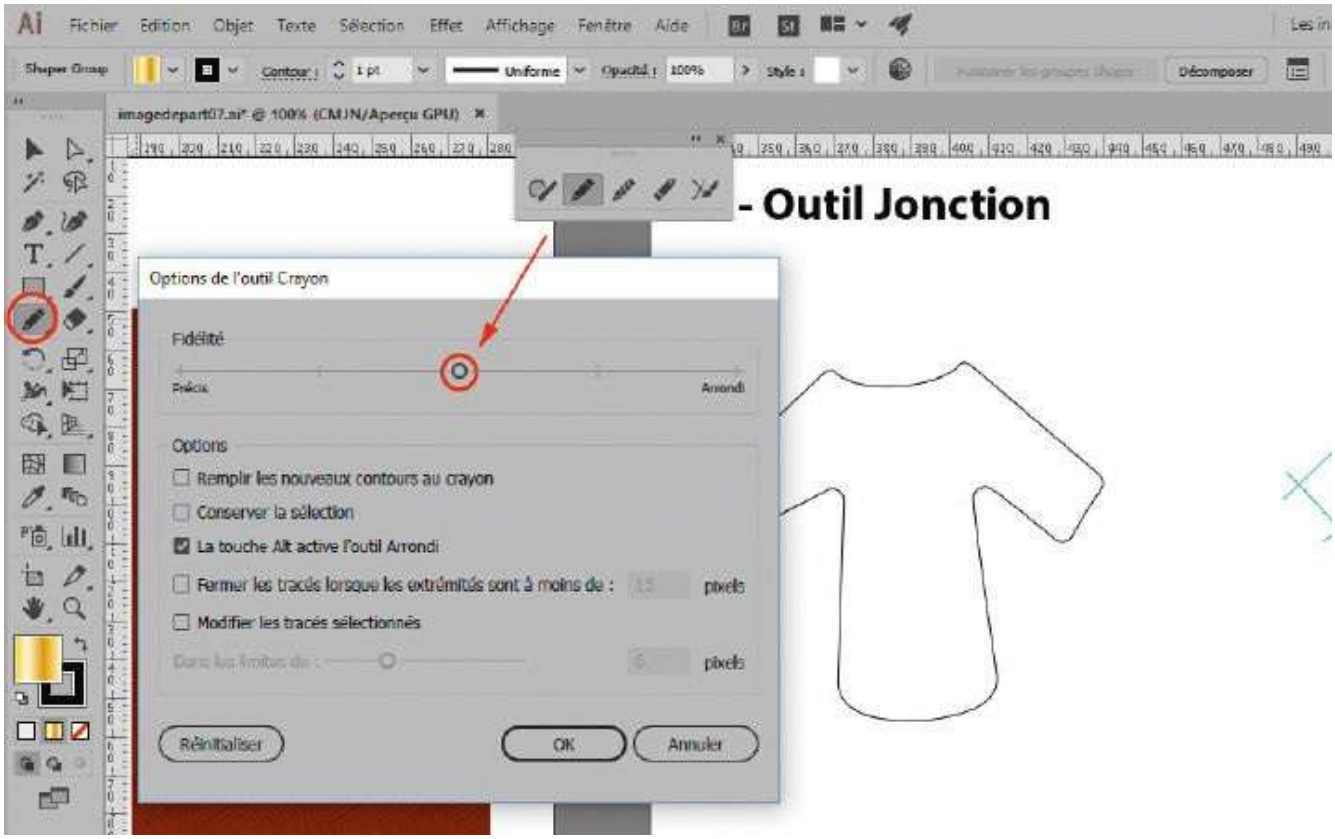
8 Griffonnez à nouveau à l'intérieur de cette forme fusionnée (schéma C) pour créer une soustraction.



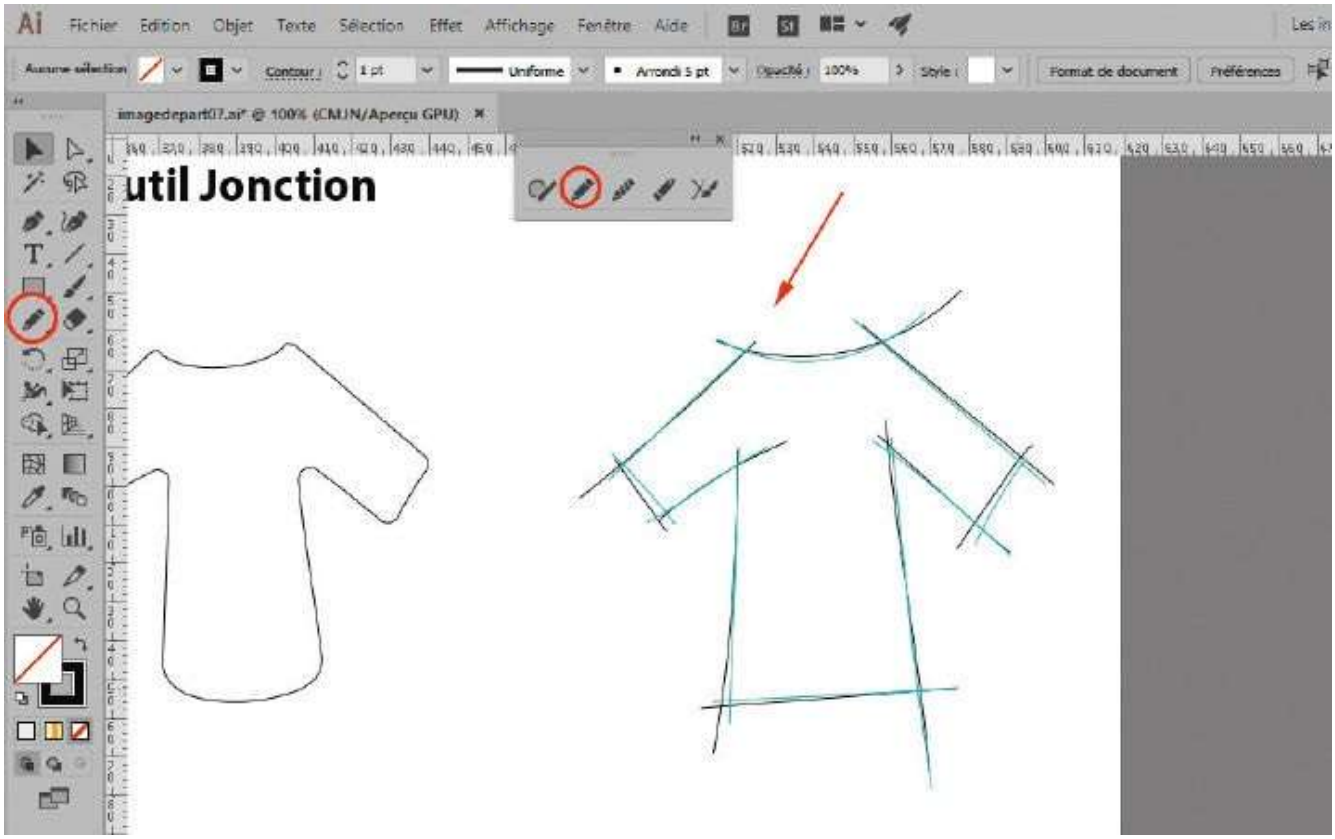
9 Sélectionnez la nouvelle forme réalisée avec l'outil Sélection. Via le menu Fenêtre>Nuancier, ouvrez la palette Nuancier. Toujours avec l'outil Sélection, cliquez sur la nuance dégradée nommée Or, en vous assurant qu'elle s'applique sur le fond de la forme.



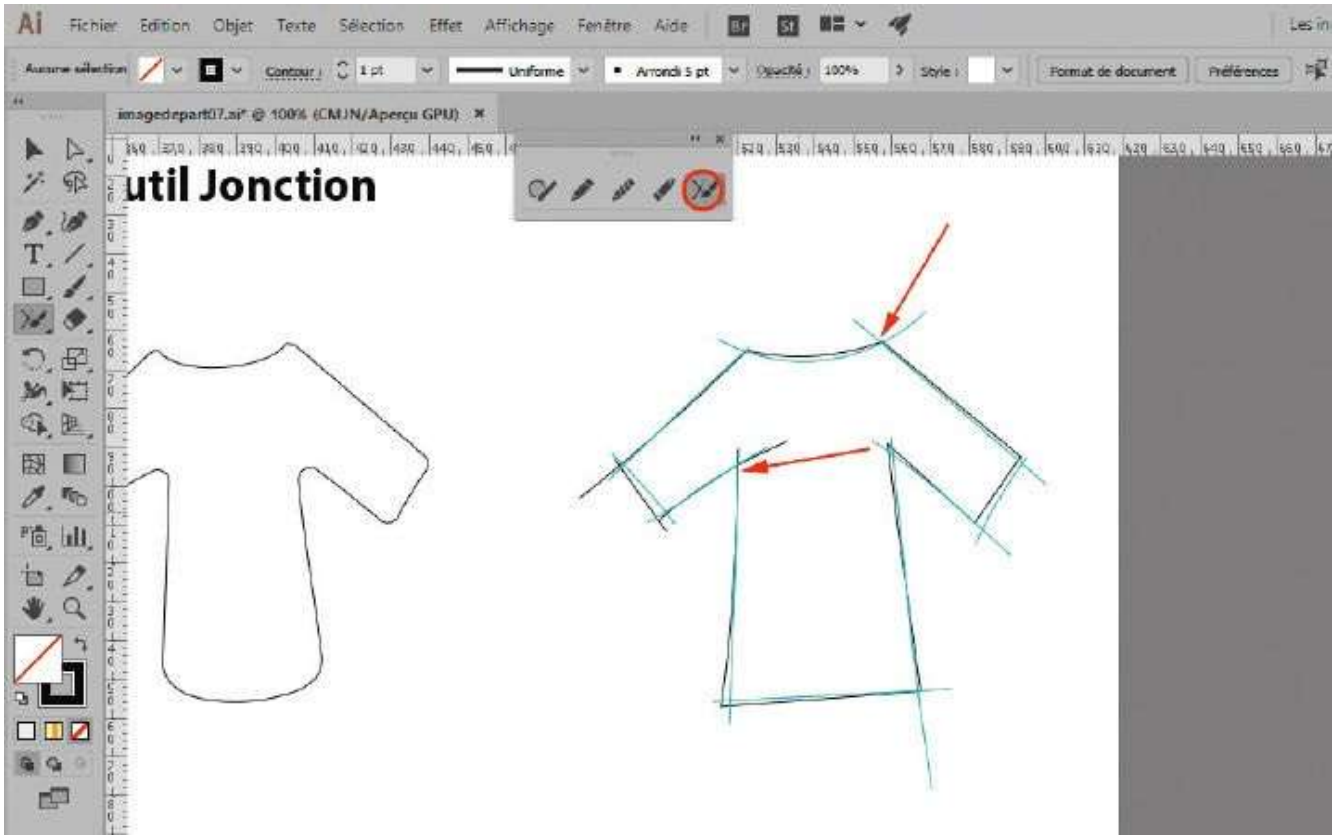
10 Dans la palette d'outils développée, activez l'outil Crayon et double-cliquez dessus pour le paramétrer. Cochez uniquement l'option « La touche Alt active l'outil Arrondi », car les autres ne sont pas utiles dans cet atelier.



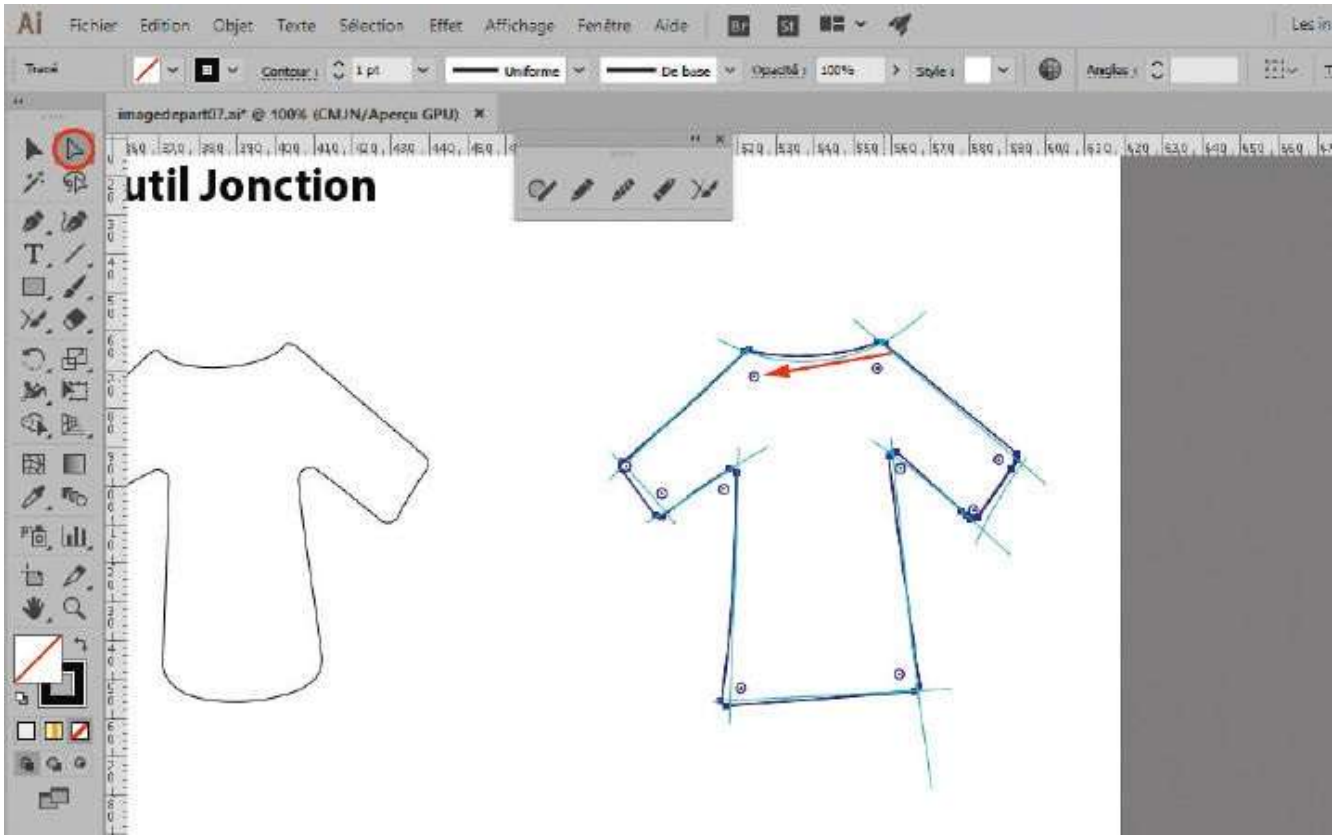
11 Placez le curseur au milieu pour avoir un comportement à la fois fidèle mais souple. Puis cliquez sur le bouton OK.



12 Positionnez-vous sur le plan n° 2 dédié à l'outil Jonction, et tracez des traits avec l'outil Crayon aux emplacements prévus, sans être obligatoirement précis.



13 Dans la palette d'outils développée, sélectionnez l'outil Jonction et passez sur toutes les extrémités des tracés pour les supprimer. Vous constatez qu'au final, votre tracé reste joint et fermé.



14 Activez l'outil Sélection directe puis, comme à l'étape 3, créez avec la souris un petit arrondi sur tout l'ensemble du tracé à l'aide des widgets.

Notre suggestion

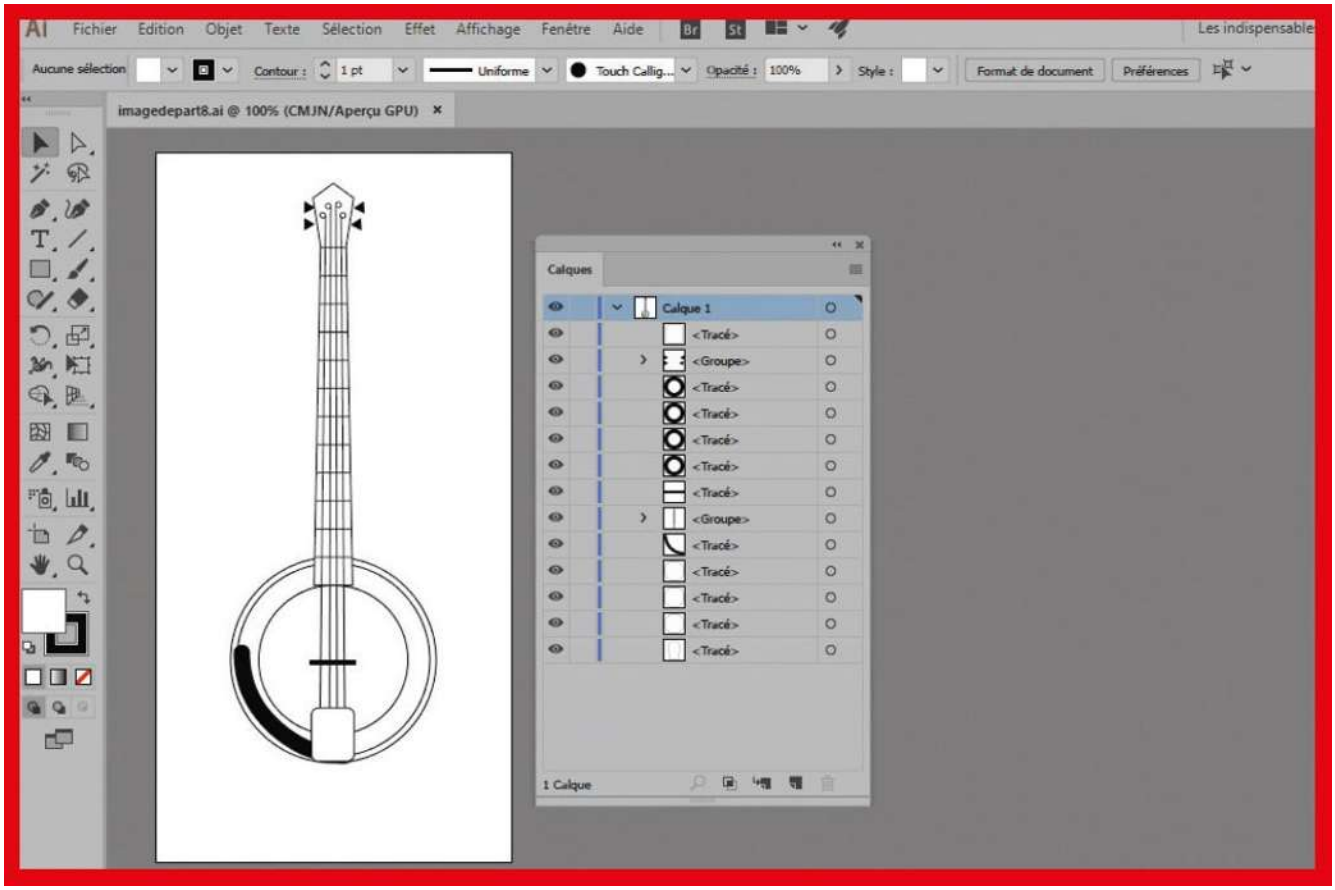
Il est possible de faire disparaître les widgets d'arrondis en allant dans le menu des Préférences>Sélection et affichage des points d'ancrage. Ce paramétrage peut s'effectuer selon un pourcentage d'angle donné.

Utiliser les calques

Facile

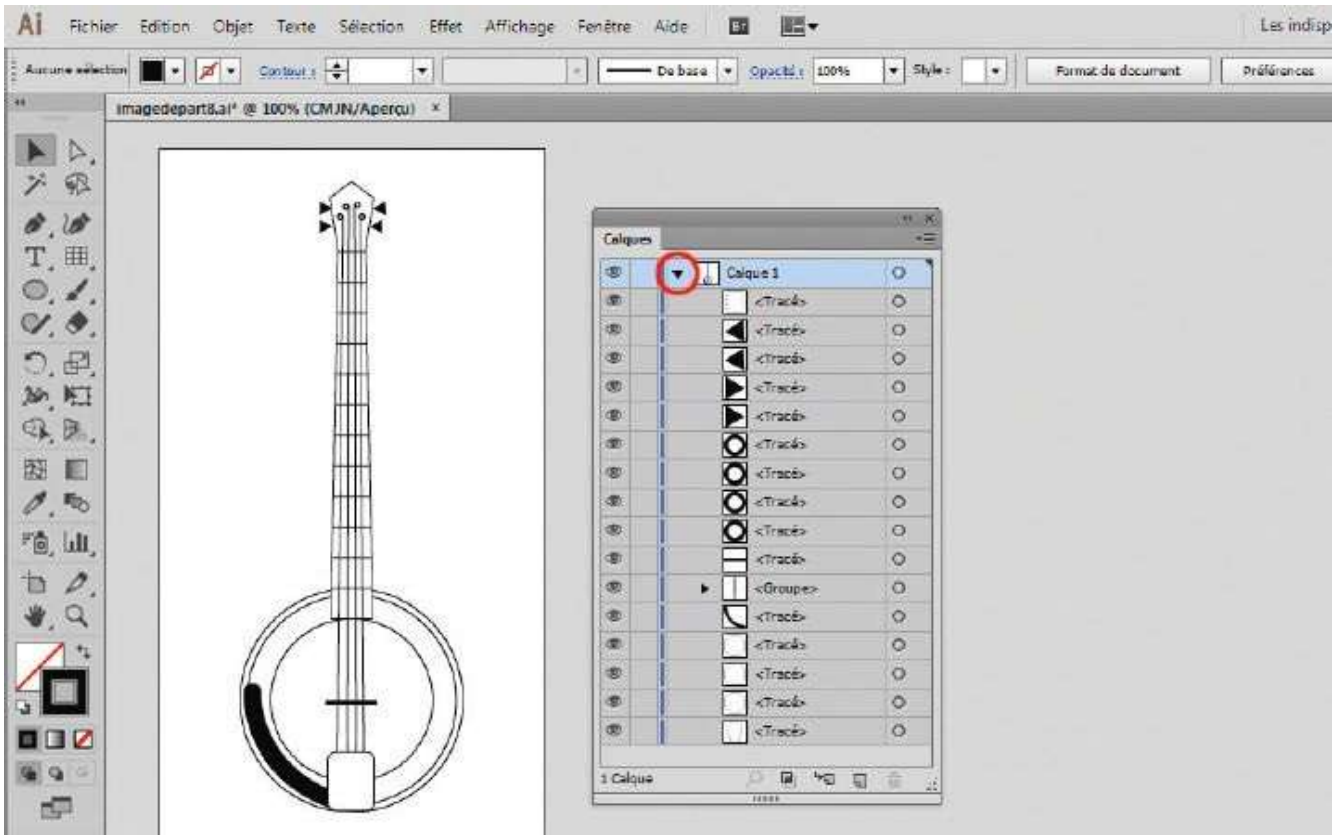
Réalisation : 5 min

Outil utilisé :
Palette Calques

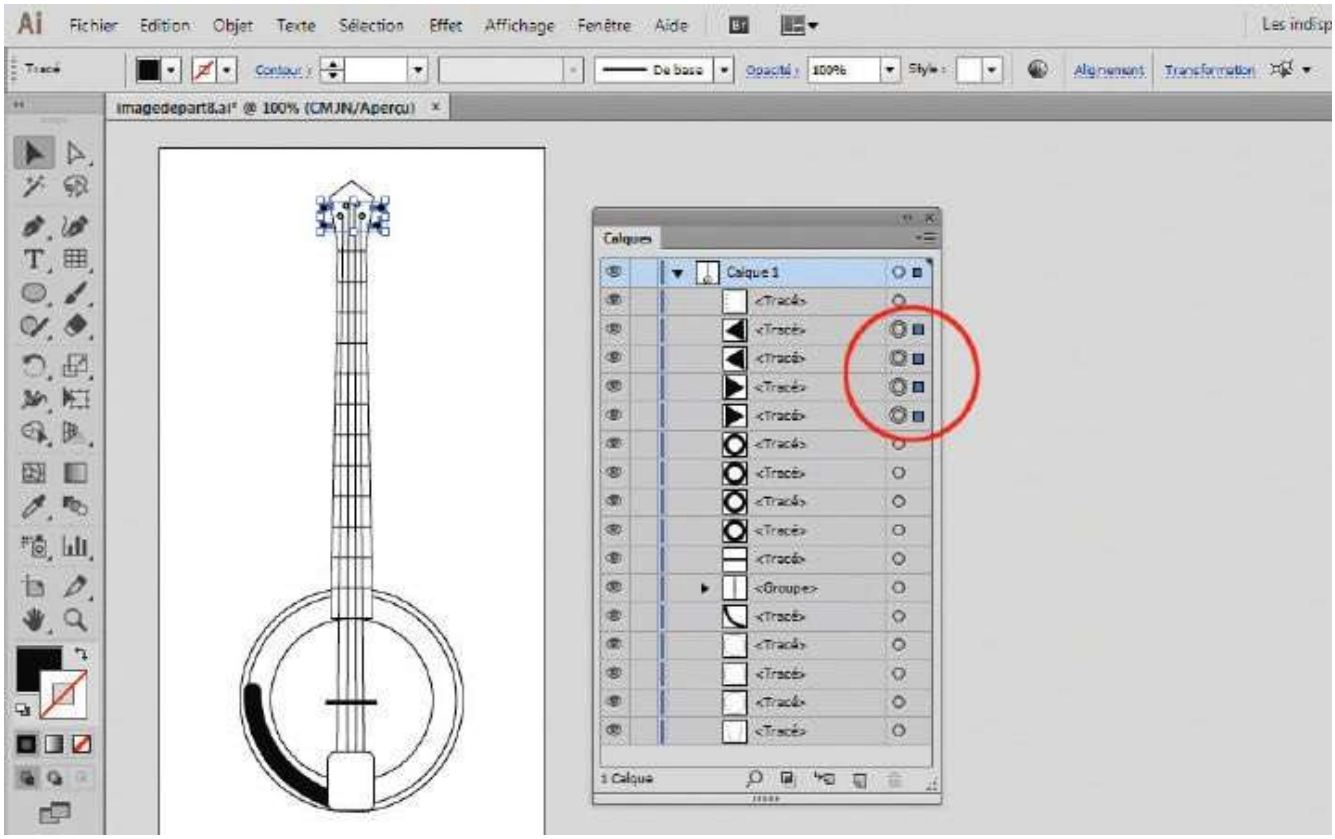


Que ce soit dans Illustrator, Photoshop et la plupart des logiciels d'arts graphiques, on retrouve ce principe des calques, qui permet de placer les éléments d'une image sur différentes « couches » empilées les unes sur les autres. La superposition de tous ces calques correspond alors au visuel dans sa totalité. Cette décomposition du travail facilite l'organisation et la sélection des éléments composant une illustration. Dans Illustrator, dès qu'un tracé est créé, il est ainsi automatiquement répertorié comme entité à part entière d'un calque. Vous pouvez donc vous retrouver assez rapidement avec un nombre conséquent de tracés qu'il est préférable de bien classer. Dans cet atelier, vous allez découvrir comment réunir certains tracés dans des groupes et passer en mode Isolation pour vous concentrer sur les éléments d'un groupe. Vous apprendrez également à rassembler des tracés sur de nouveaux calques, afin d'y accéder plus facilement.

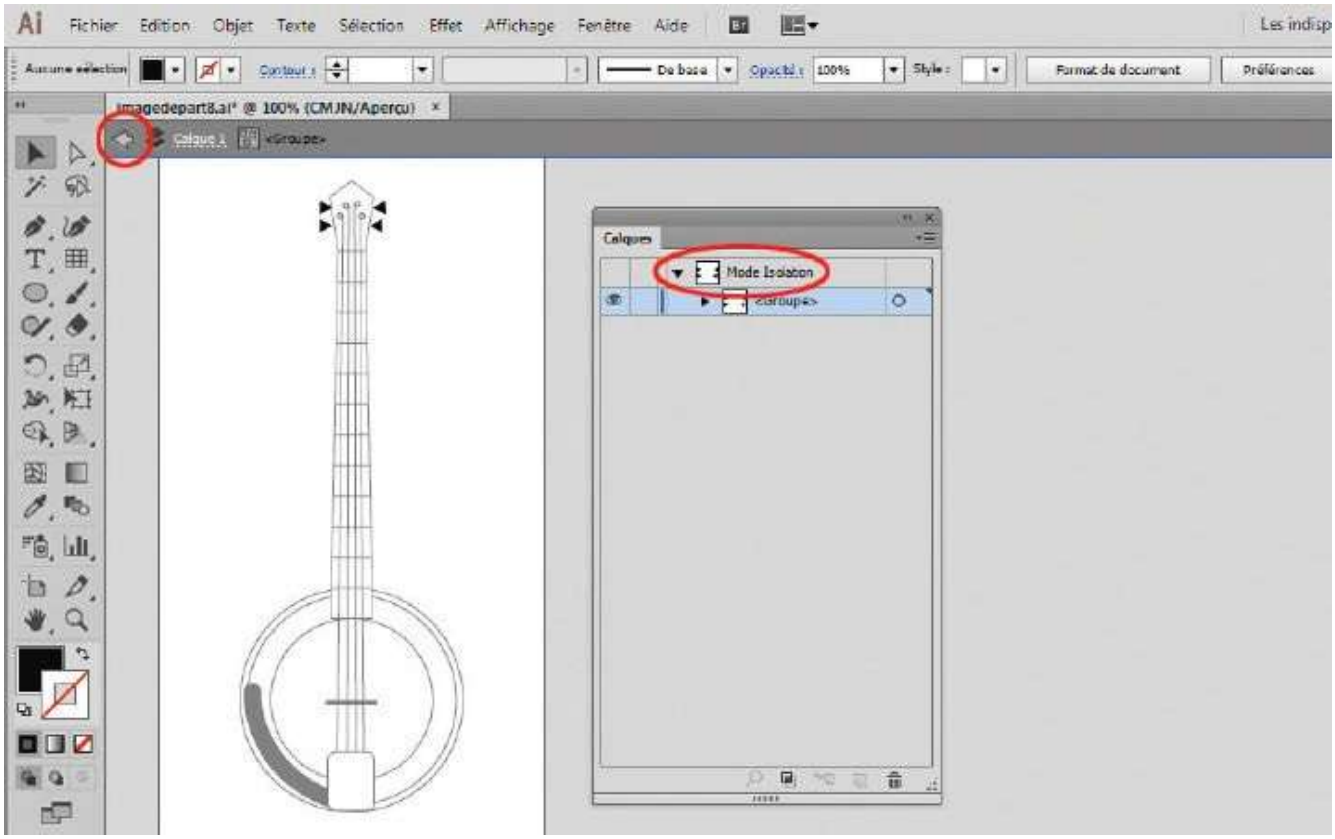
Fichier initial : imagedepart08.ai



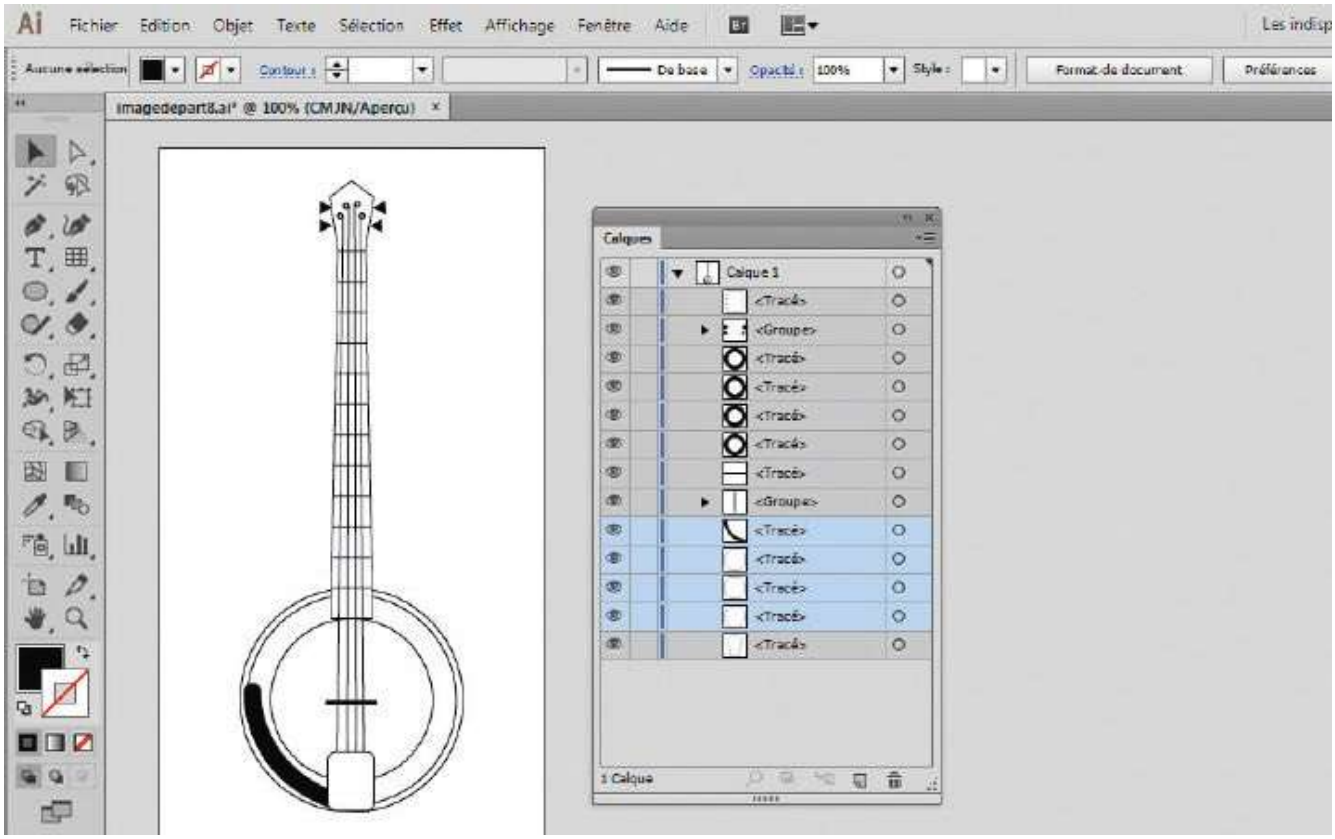
1 Ouvrez l'imagedepart08.ai, puis la palette Calques via le menu Fenêtre>Calques ou le raccourci F7. Cliquez sur la petite flèche blanche à gauche de la vignette du Calque 1 afin de dérouler l'ensemble des tracés qu'il contient.



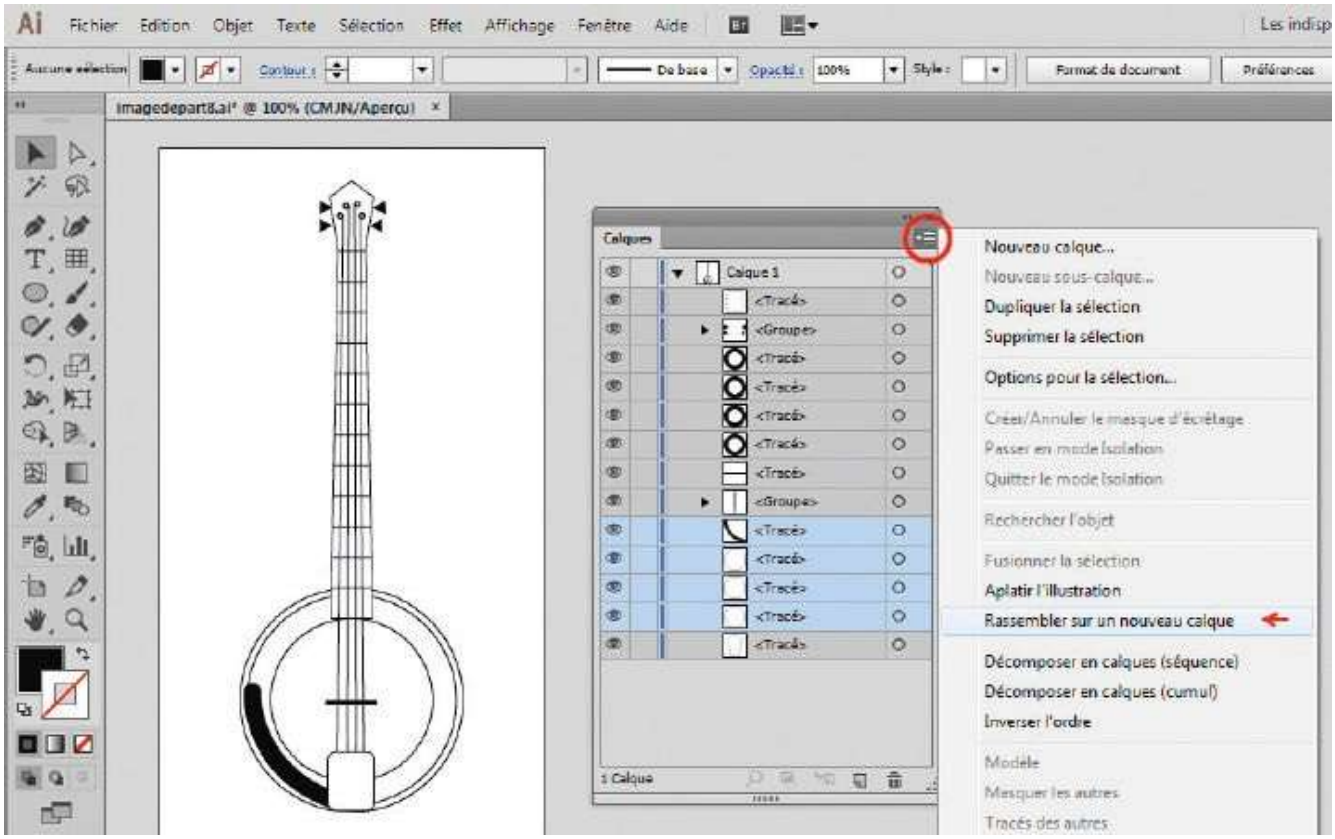
2 Tout en maintenant enfoncée la touche Maj, cliquez dans la palette sur les petits cercles correspondant aux tracés en forme de triangle qui représentent les molettes d'accordement du banjo (voir atelier 05). Notez qu'ils sont alors sélectionnés sur le plan de travail.



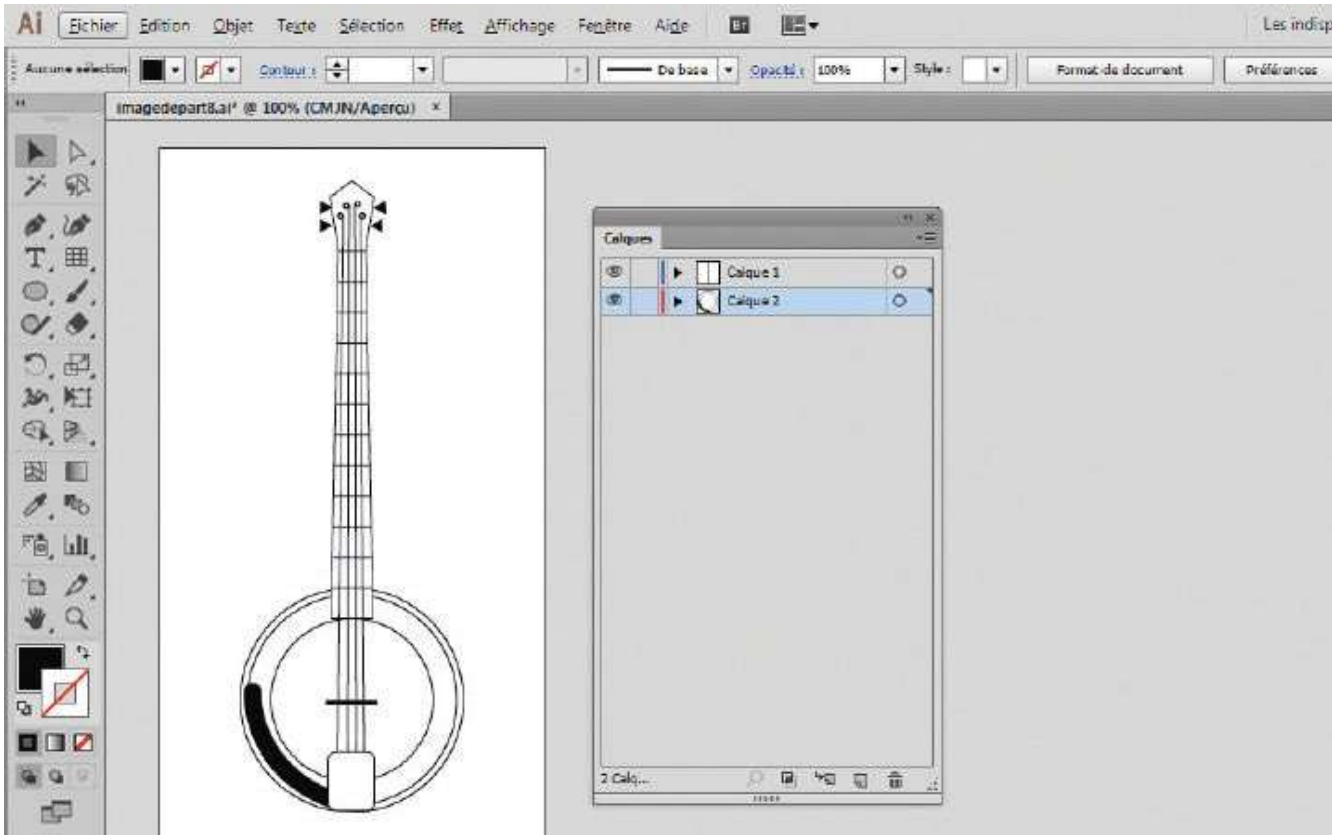
3 Créez un groupe via le menu Objet>Associer ou par le raccourci Ctrl + G. Sur le plan de travail, double-cliquez sur l'un des triangles : le groupe passe en mode Isolation, le reste de l'illustration devenant grisé. Quittez le mode Isolation en cliquant deux fois sur la flèche retour, en haut à gauche.



4 Vous allez maintenant apprendre à rassembler des tracés sur un autre calque. Dans la palette Calques, sélectionnez les quatre tracés de la caisse du banjo en cliquant sur leur vignette (pas sur les petits cercles), tout en maintenant enfoncée la touche Maj.



5 Cliquez sur le bouton situé en haut à droite de la palette Calques pour en afficher le menu contextuel et choisissez Rassembler sur un nouveau calque.



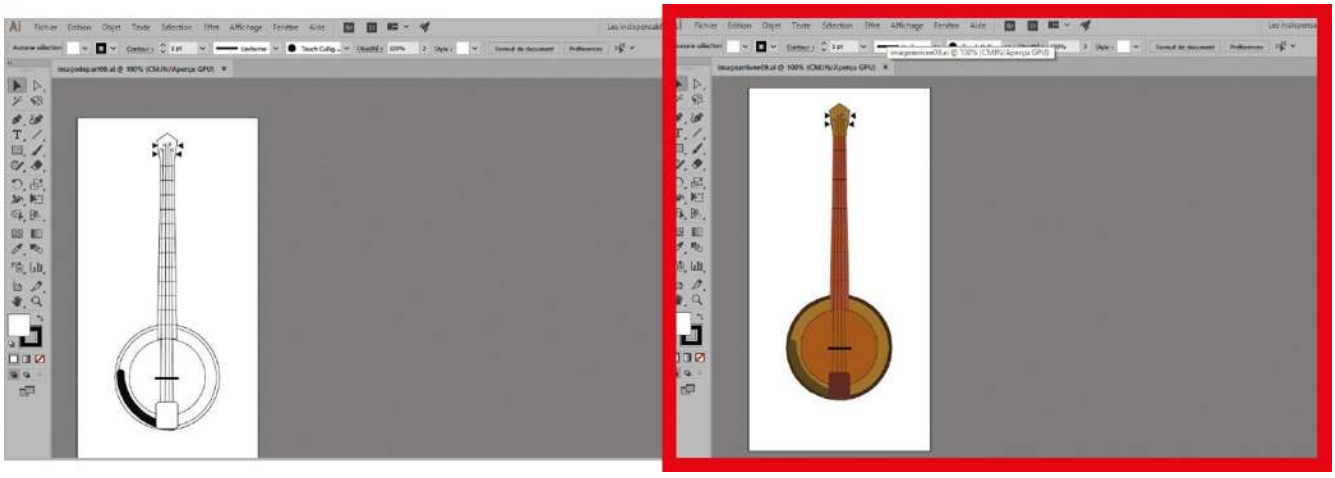
6 Un nouveau calque nommé Calque 2 s'est créé. Il contient les tracés sélectionnés dans l'étape précédente, mais se trouve toujours au sein du Calque 1. Par cliquer-glisser, positionnez sa vignette sous celle du tracé le plus bas du Calque 1. Vous obtenez alors deux calques véritablement indépendants.

Mettre en couleur une illustration

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :
Sélecteur de couleurs
Palette Nuancier
Palette Guide des couleurs
Sélection directe



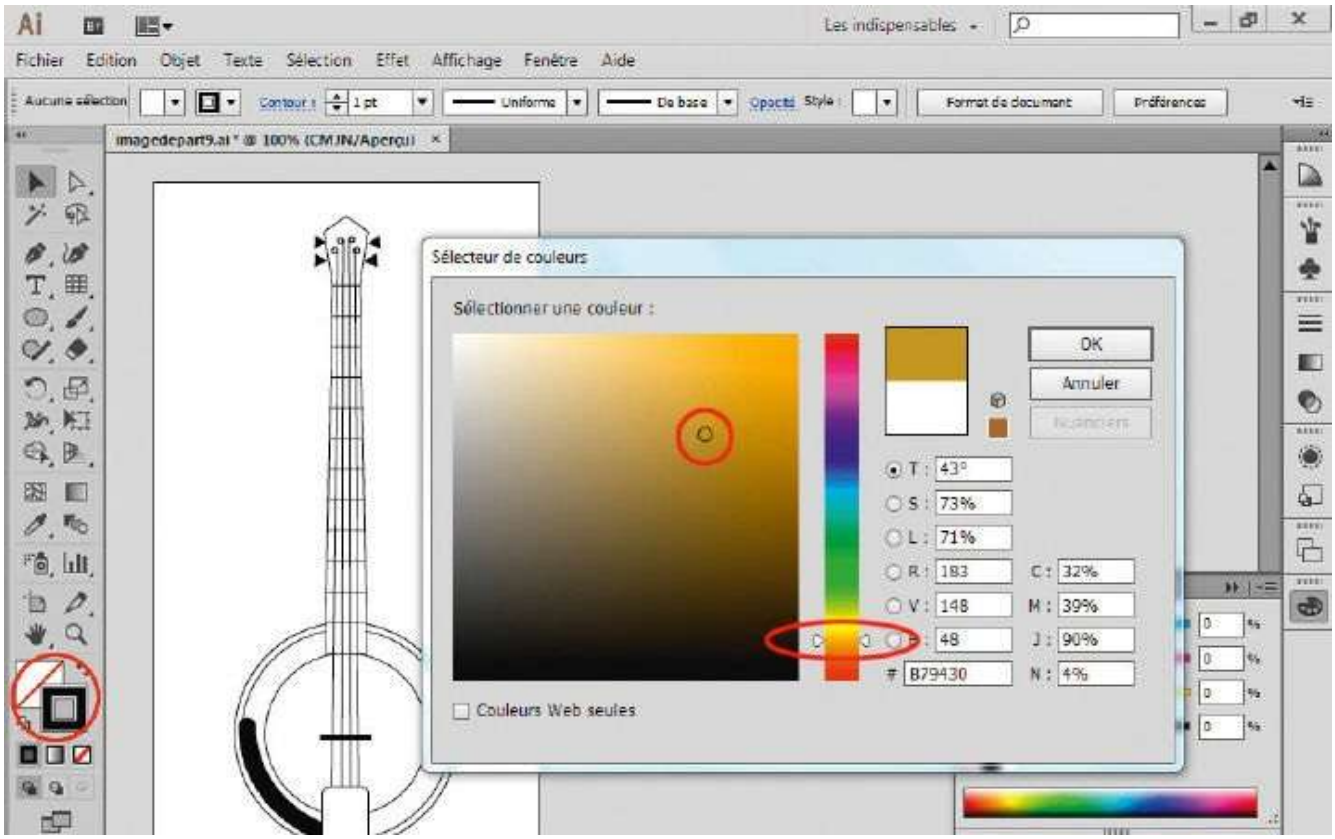
Via le menu Fichier>Mode colorimétrique du document, Illustrator vous offre la possibilité de travailler dans différents modes de colorimétrie. Les plus courants sont

le mode RVB, utilisé pour une visualisation écran ou vidéo, et le mode CMJN, destiné à un travail d'impression. Le choix d'un mode peut être fixé dès vos débuts sous Illustrator, mais sachez que vous pouvez revenir à tout moment sur cette option.

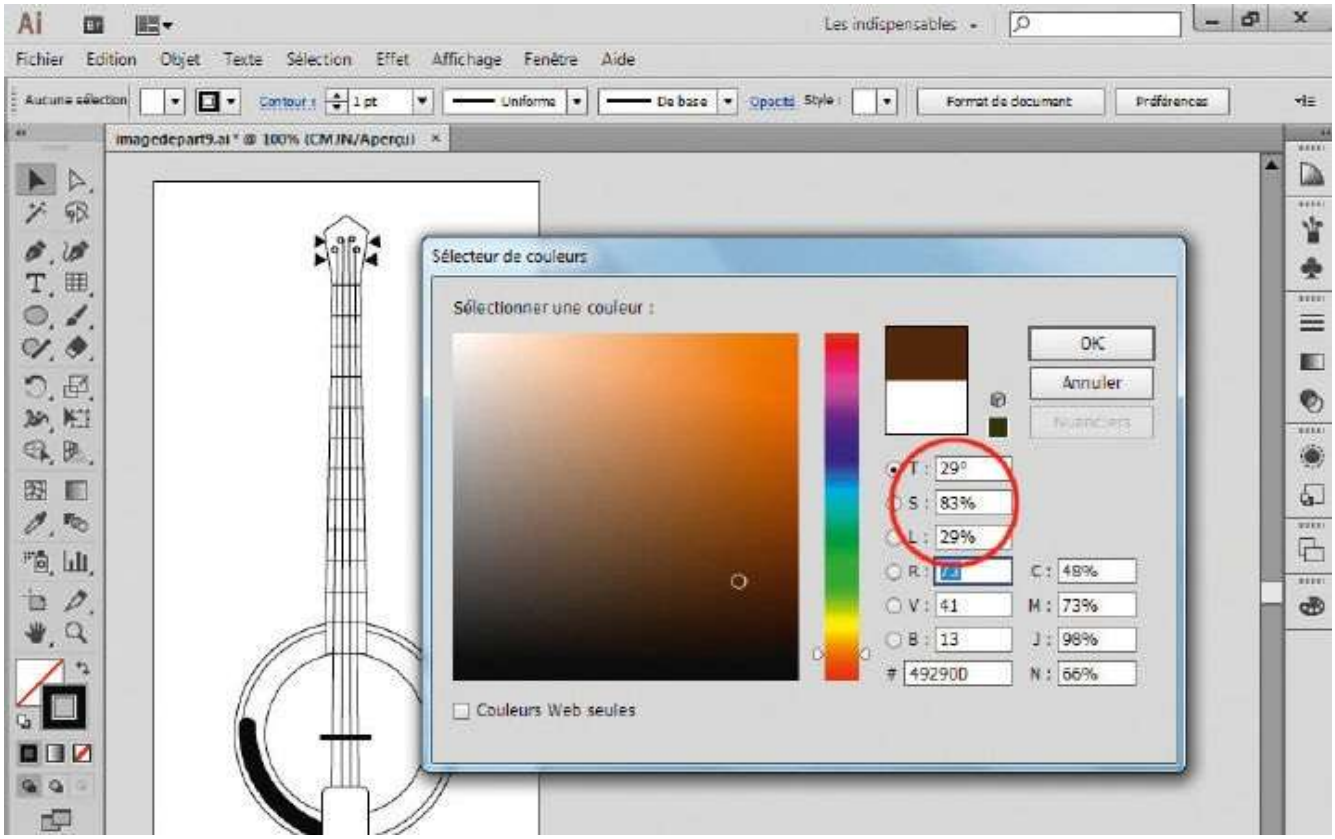
Plusieurs outils sont disponibles pour mettre en couleur une illustration : le sélecteur de couleurs, les trois palettes Nuancier, Guide des couleurs et Couleur, ainsi que la fonction Redéfinir les couleurs (appelée aussi Couleur dynamique). Dans cet atelier, vous allez vous familiariser avec les trois premiers ; la palette Couleur sera abordée dans l'atelier 13 et l'outil Redéfinir les couleurs dans les ateliers 11 et 12. Grâce à cette panoplie d'outils, vous pouvez constituer votre propre bibliothèque de nuances et la sauvegarder dans le fichier de travail. Dans l'atelier 20, vous découvrirez comment l'enregistrer sur votre disque dur pour pouvoir la réutiliser sur une autre image.

Fichier initial : imagedepart09.ai

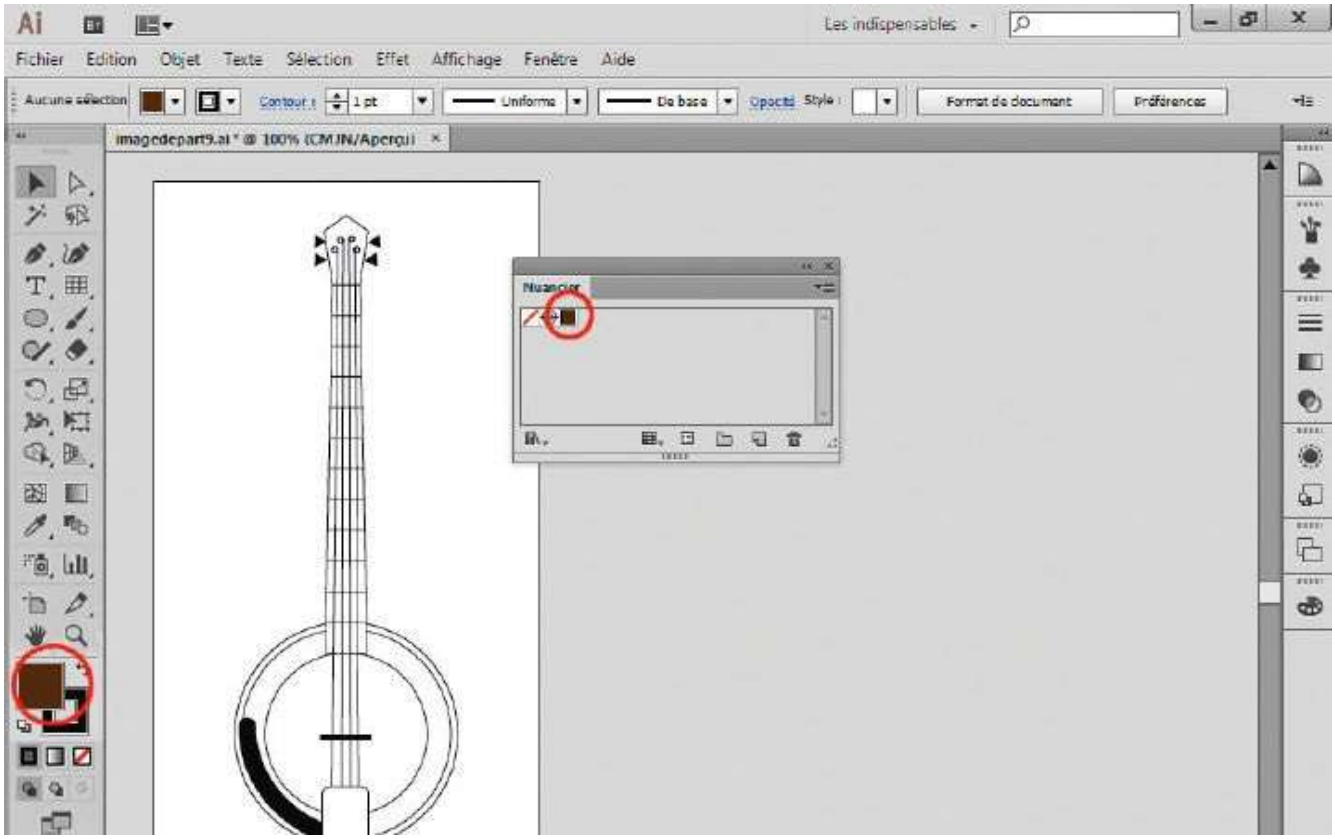
Fichier final : imagearrivee09.ai



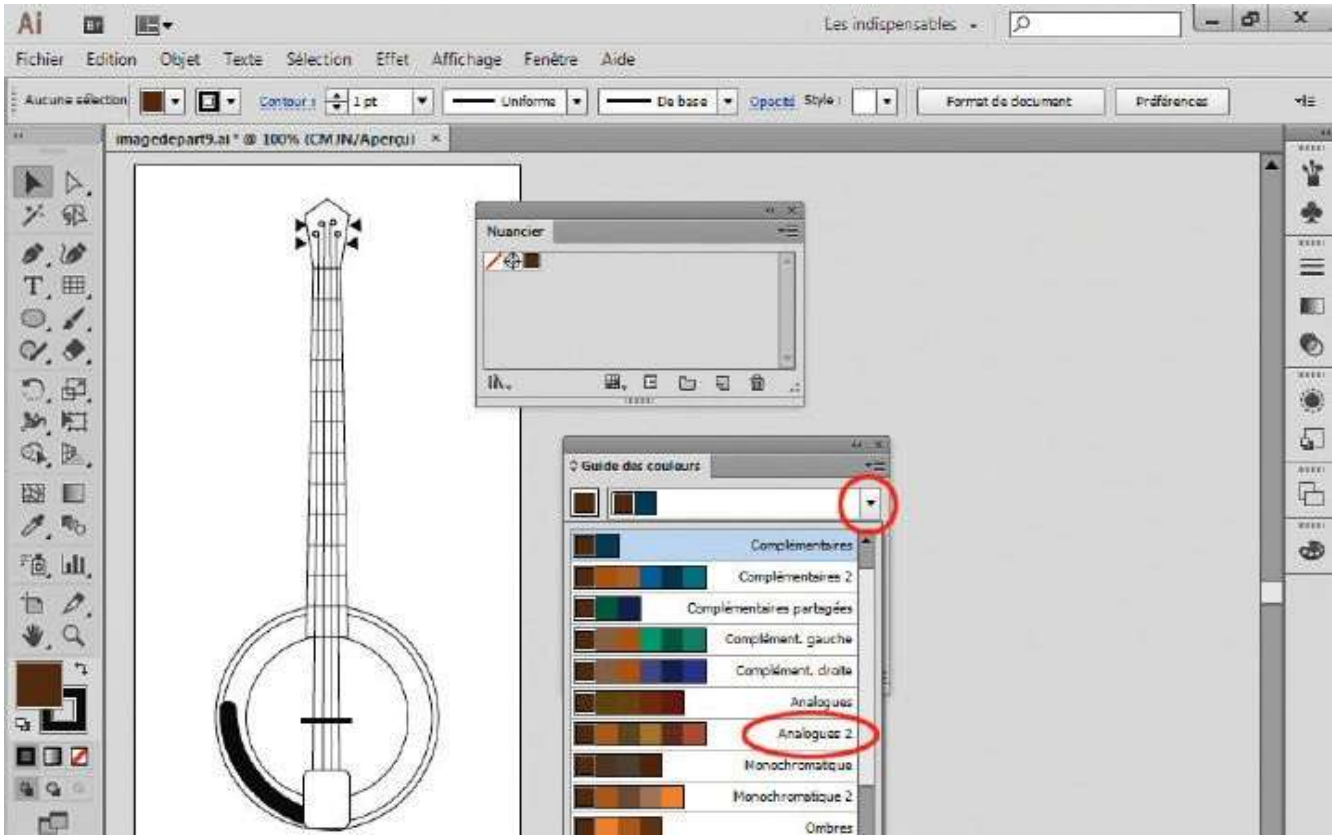
1 Ouvrez l'imagedepart09.ai, puis le sélecteur de couleurs en double-cliquant sur le carré de la couleur de fond dans la palette d'outils. Le mode de colorimétrie par défaut est TSL (Teinte, Saturation, Lumière), mode très intuitif pour créer des couleurs. Choisissez une teinte en cliquant dans la barre de couleurs.



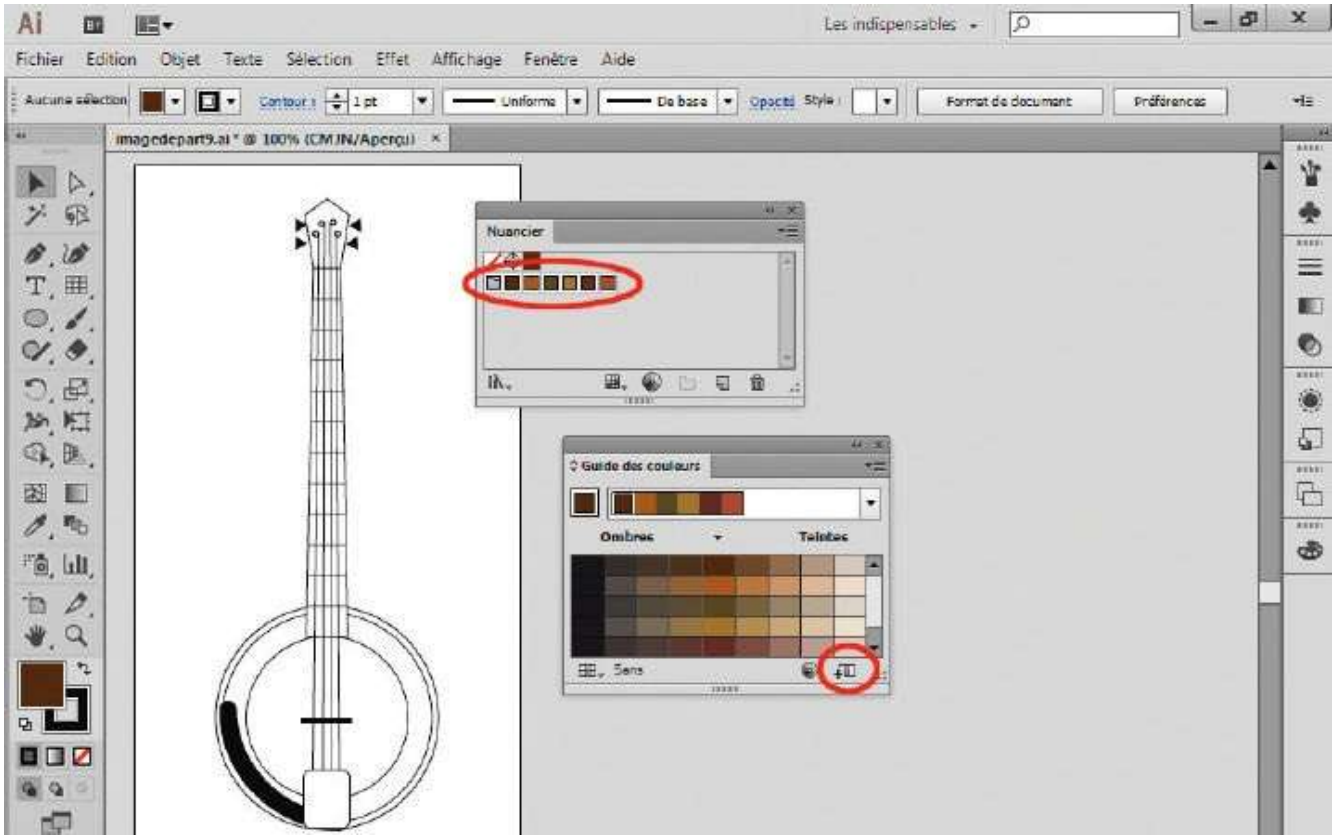
2 Vous pouvez régler la saturation et la lumière en déplaçant le cercle dans le grand carré : plus lumineux vers le haut, plus vif vers la droite. Notez l'affichage des correspondances dans les autres modes de colorimétrie. Saisissez alors les valeurs T 29, S 83 et L 29.



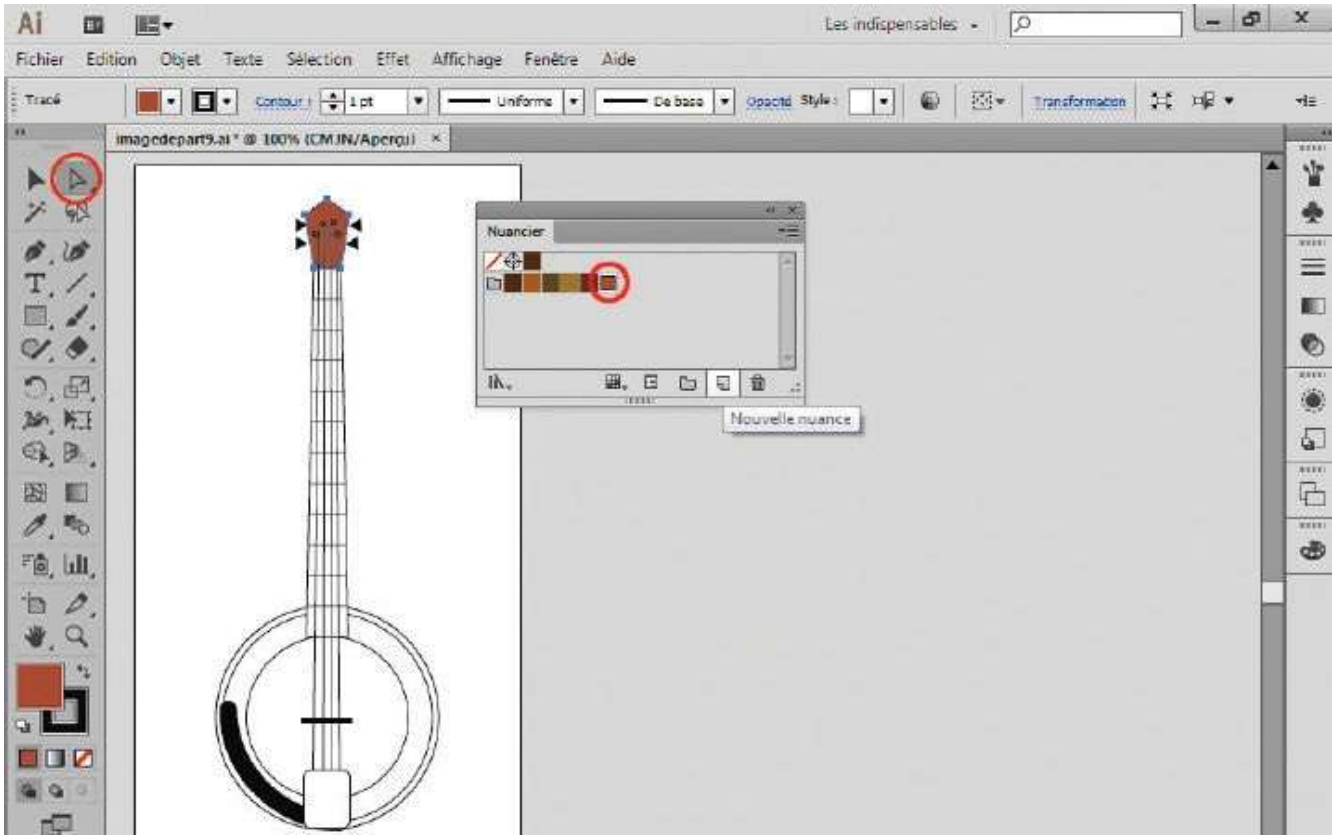
3 Dans la palette d'outils, le carré est maintenant rempli avec cette couleur. Pour enregistrer cette teinte dans le fichier de travail, ouvrez la palette Nuancier via le menu Fenêtre>Nuancier et glissez-déposez le carré de couleur dans cette palette.



4 Ouvrez ensuite la palette Guide des couleurs via le menu Fenêtre>Guide des couleurs. Cette palette propose, via un menu déroulant à droite, des règles d'harmonie afin de constituer une gamme de couleurs à partir de la teinte initiale fixée. Choisissez ici Analogues 2.



5 Cliquez ensuite sur l'icône symbolisant un dossier surmonté d'un signe +, pour enregistrer ces nouvelles couleurs dans le nuancier. Puis vérifiez que le sélecteur de couleurs du fond est au-dessus de celui du contour dans la palette d'outils.



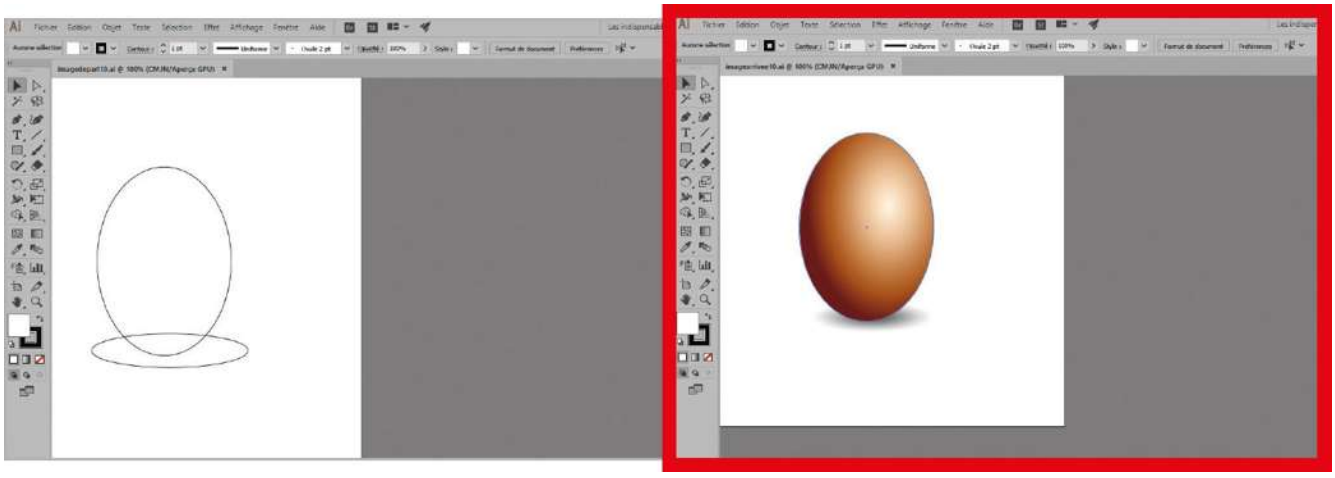
6 Il ne vous reste plus qu'à colorer les différentes parties du banjo avec ces couleurs. Avec l'outil Sélection, cliquez sur l'une d'elles pour la sélectionner, puis cliquez dans le nuancier sur la couleur souhaitée (qui s'appliquera bien au fond et non au contour). Répétez l'opération pour les autres zones du banjo.

Créer un dégradé

Facile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :
Palette Dégradé de couleurs
Palette Nuancier
Dégradé de couleurs
Sélection

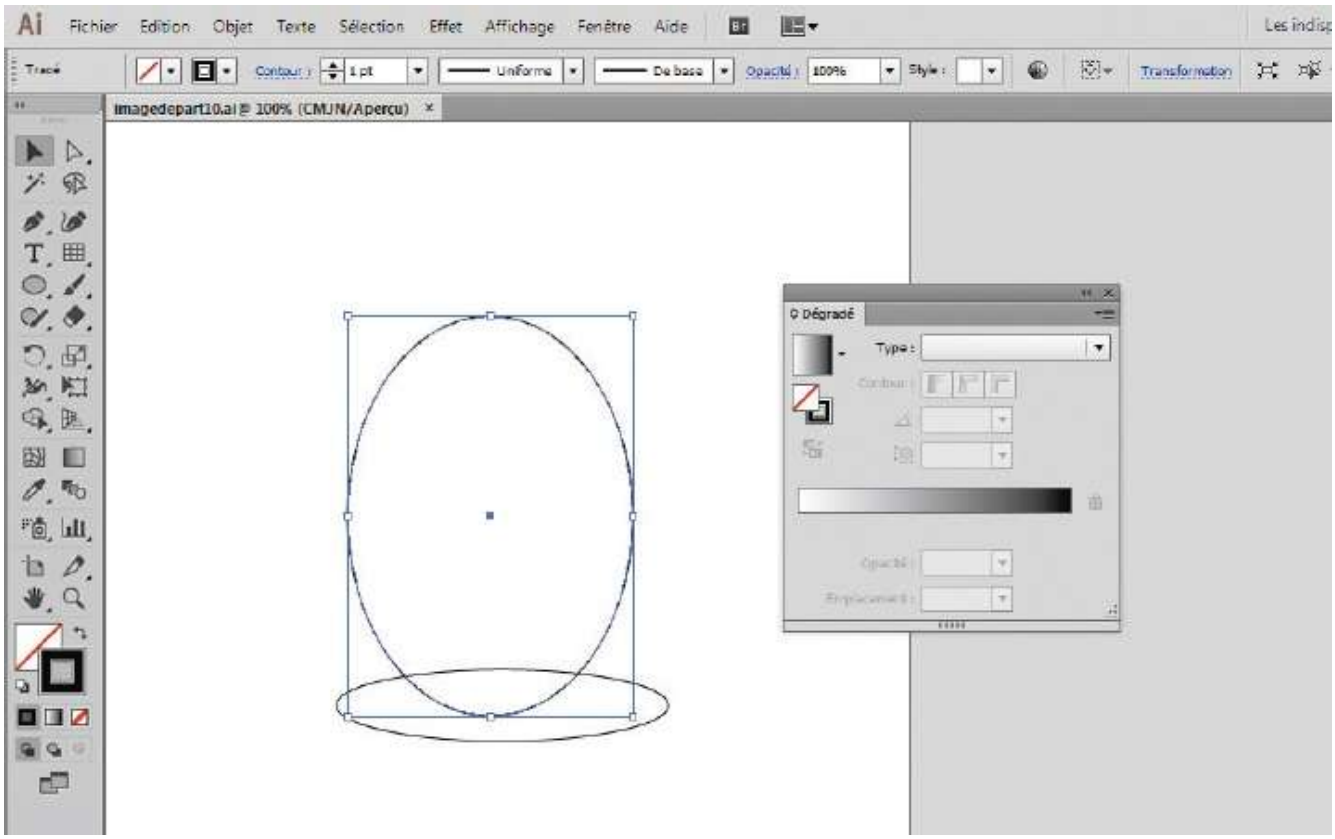


Sans la faculté de créer des dégradés de couleurs, Illustrator ne serait pas un logiciel d'illustration digne de ce nom. Il permet en effet de réaliser toutes sortes de dégradés,

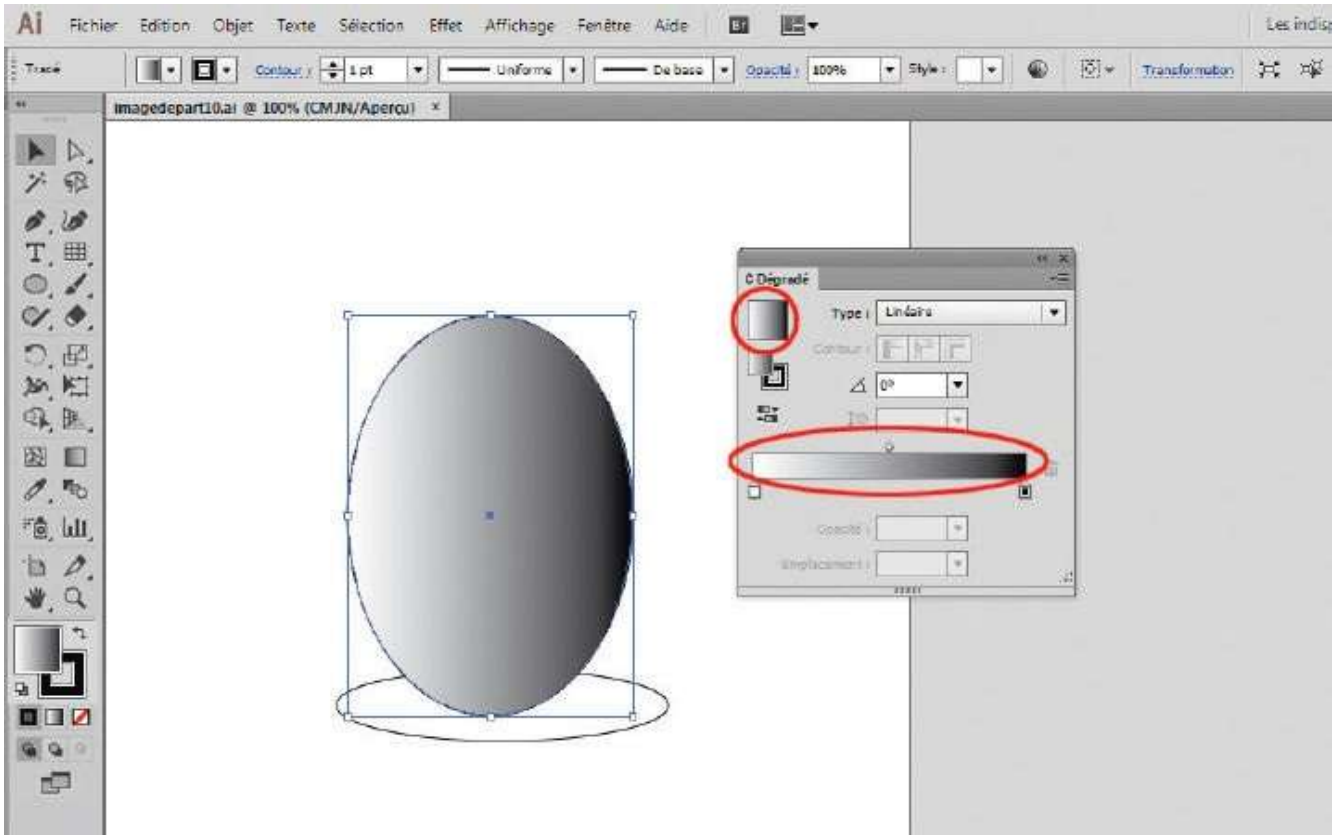
linéaires ou radiaux, qui peuvent comporter un grand nombre de nuances placées à intervalles irréguliers. Dans cet atelier, vous allez mettre en couleur le tracé d'un œuf en utilisant la palette Dégradé de couleurs, puis vous finaliserez le dégradé avec l'outil Dégradé de couleurs. Vous découvrirez qu'il est possible de créer des dégradés allant de l'opacité à la transparence, et qu'un annotateur est disponible pour faciliter le positionnement et les modifications du dégradé, ce qui permet de travailler directement sur l'illustration sans avoir à manipuler la palette Dégradé de couleurs. Notez, que depuis la version CS6 d'illustrator, la création de dégradés peut aussi s'effectuer sur les contours d'un objet vectoriel.

Fichier initial : imagedepart10.ai

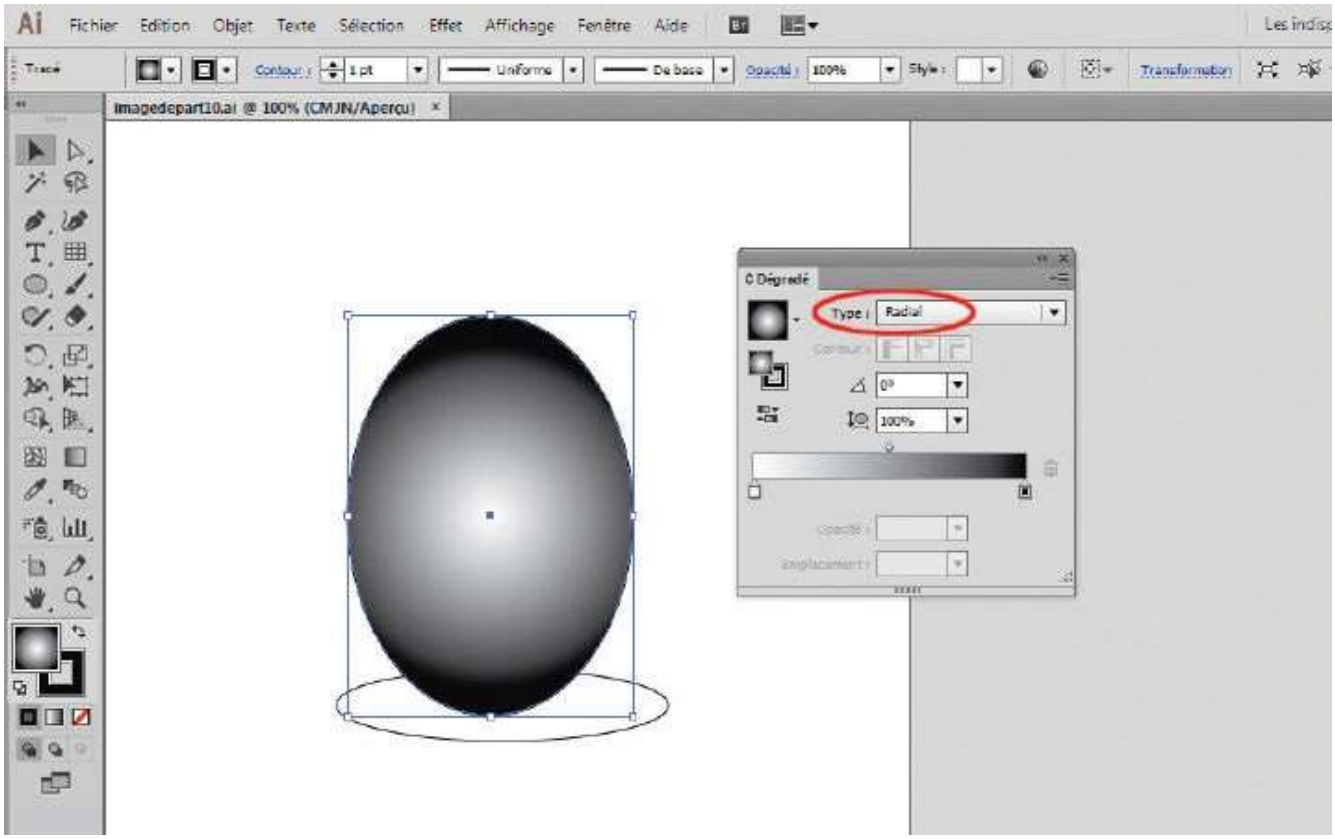
Fichier final : imagearrivee10.ai



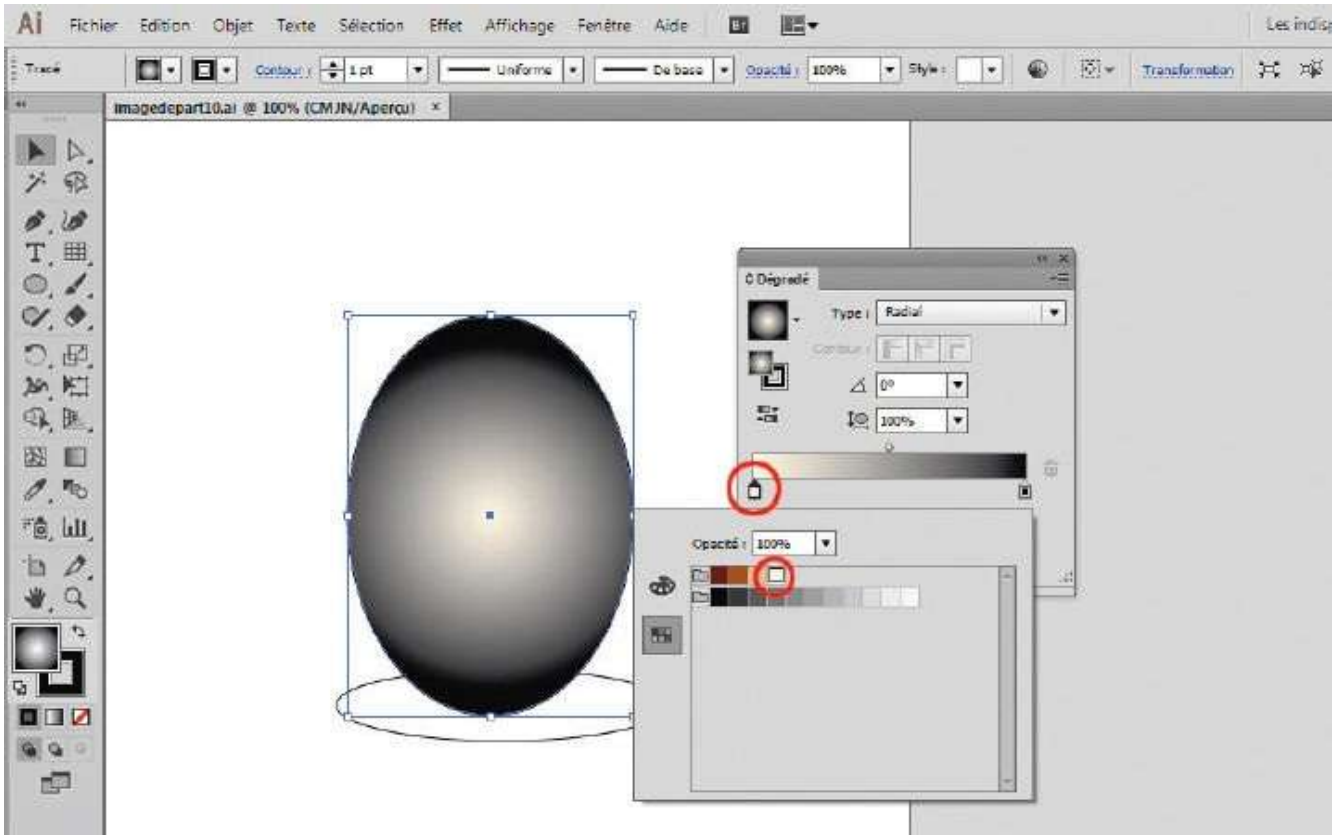
Ouvrez l'image de départ, puis la palette Dégradé de couleurs via le menu Fenêtre>Dégradé de couleurs ou le raccourci Ctrl + F9. Avec l'outil Sélection, sélectionnez le tracé de l'œuf en traçant un rectangle de sélection autour : son cadre de sélection (voir atelier 04) apparaît.



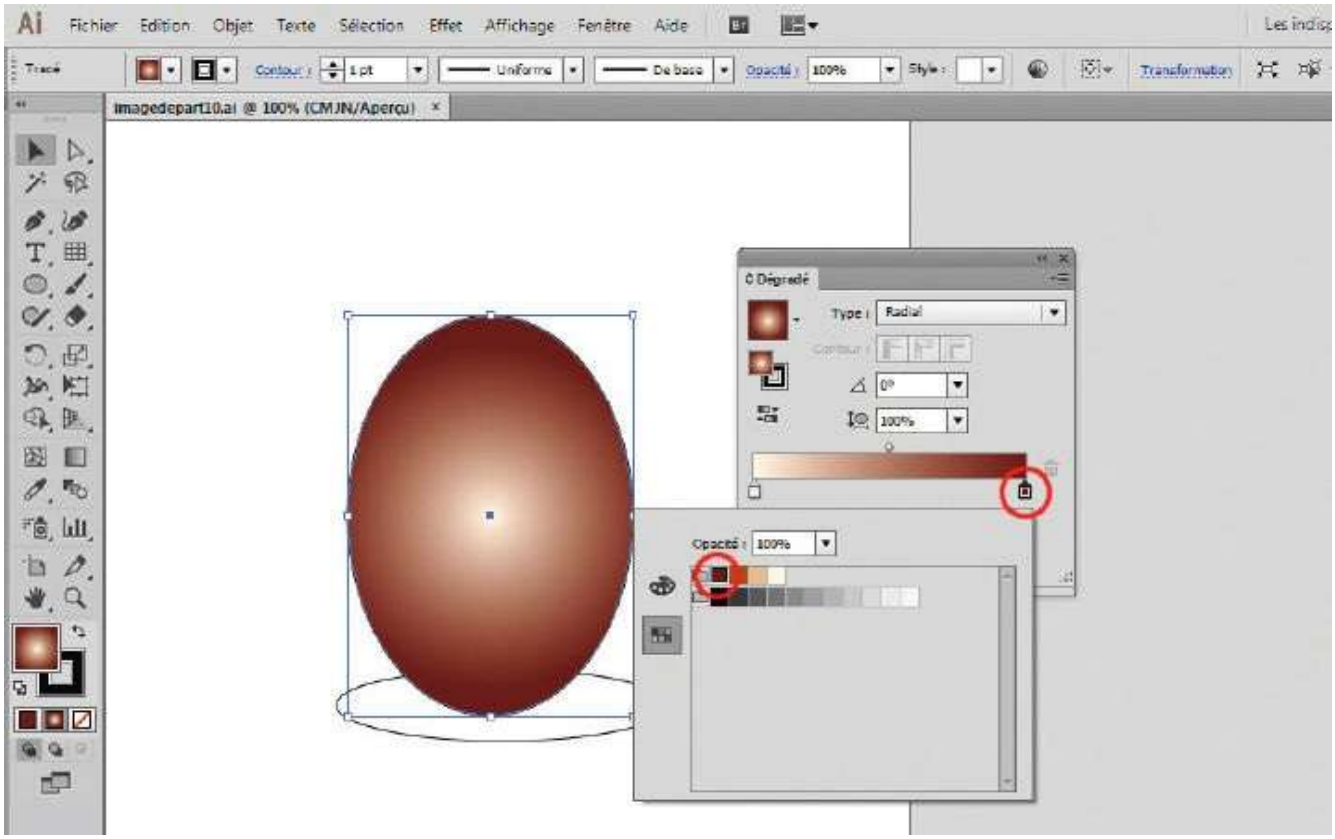
2 Dans la palette Dégradé de couleurs, cliquez sur le carré ou la barre de dégradé : l'œuf se remplit d'un dégradé linéaire allant du noir au blanc.



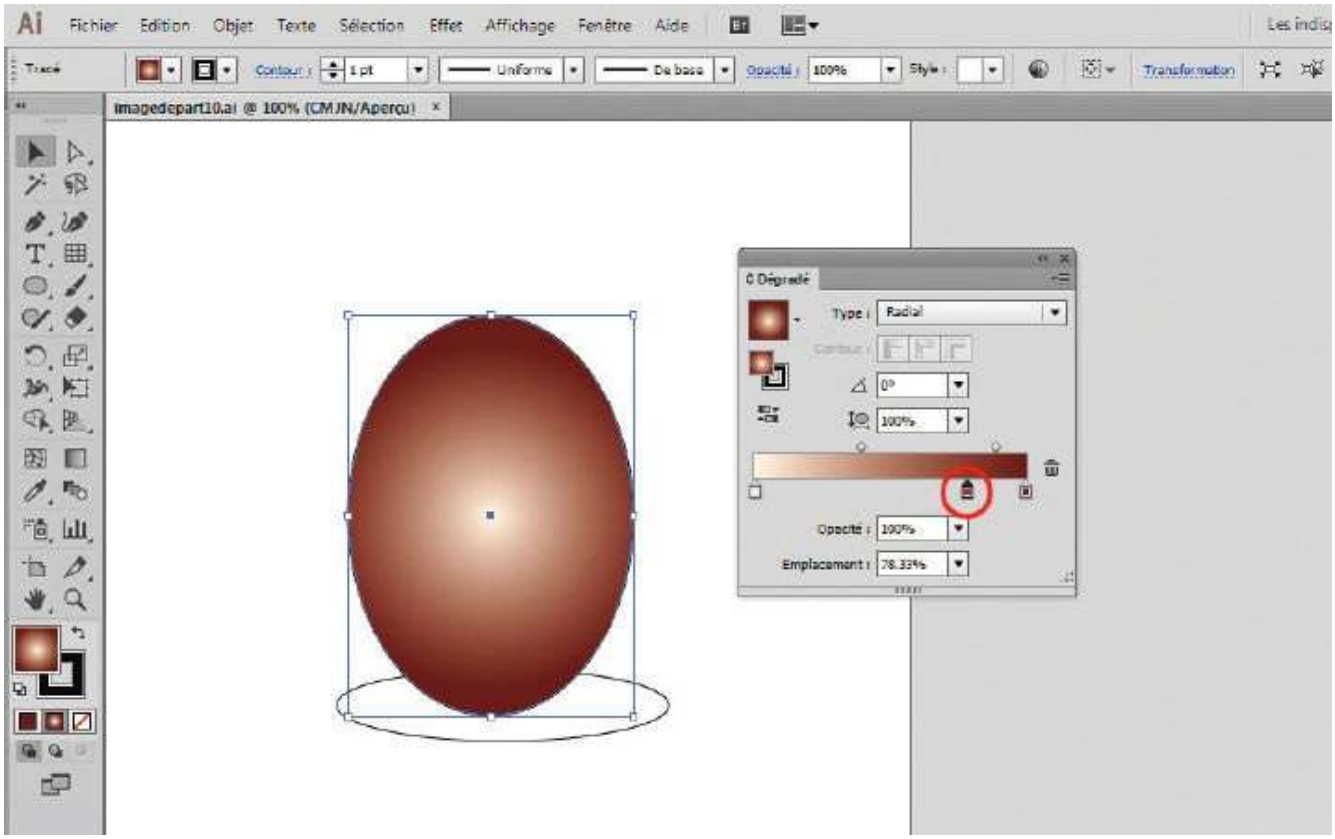
3 Transformez le dégradé linéaire en dégradé radial en choisissant cette option dans le menu déroulant Type.



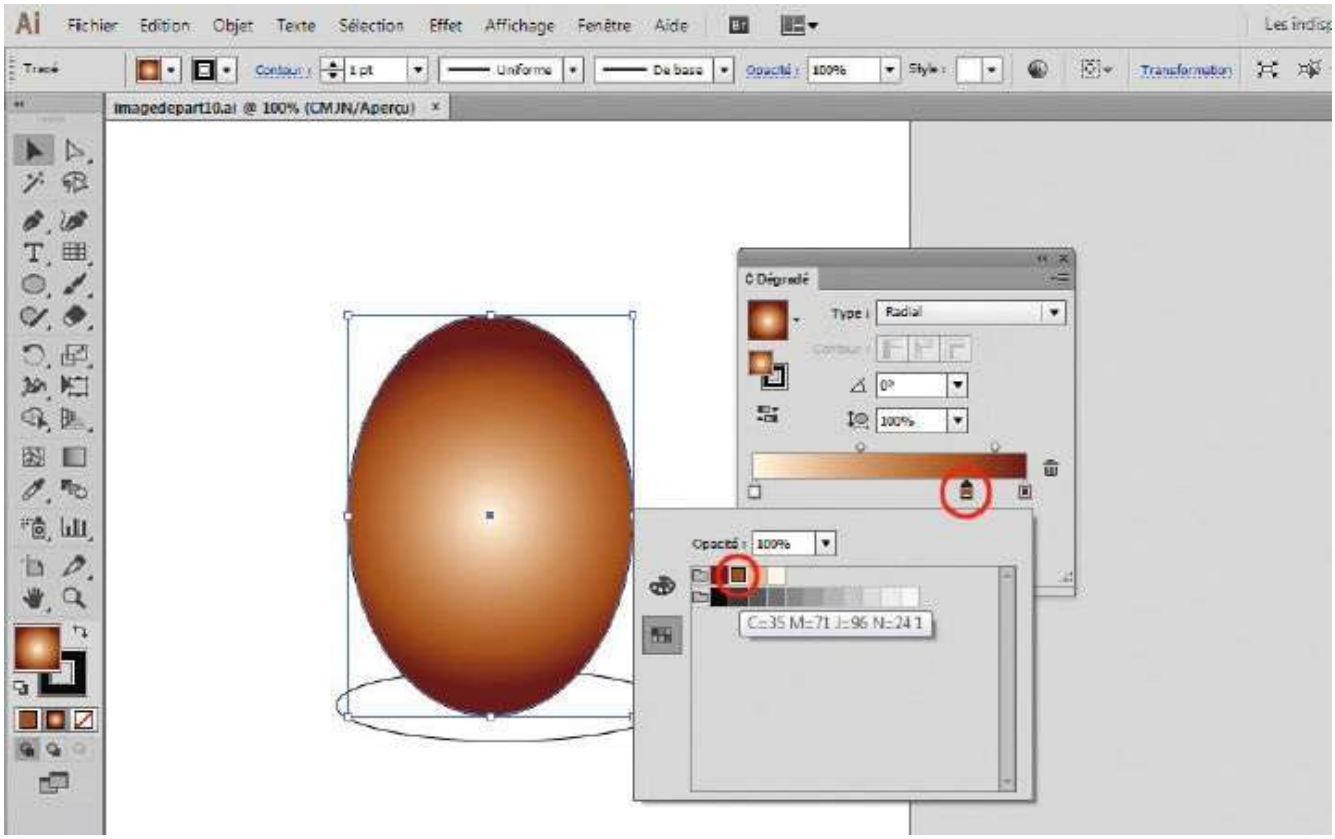
4 La barre horizontale de dégradé de cette palette comporte deux curseurs, qui correspondent chacun à une couleur du dégradé. Double-cliquez sur le curseur blanc : la palette Nuancier de l'image de départ apparaît. Sélectionnez la couleur la plus claire dans la première ligne.



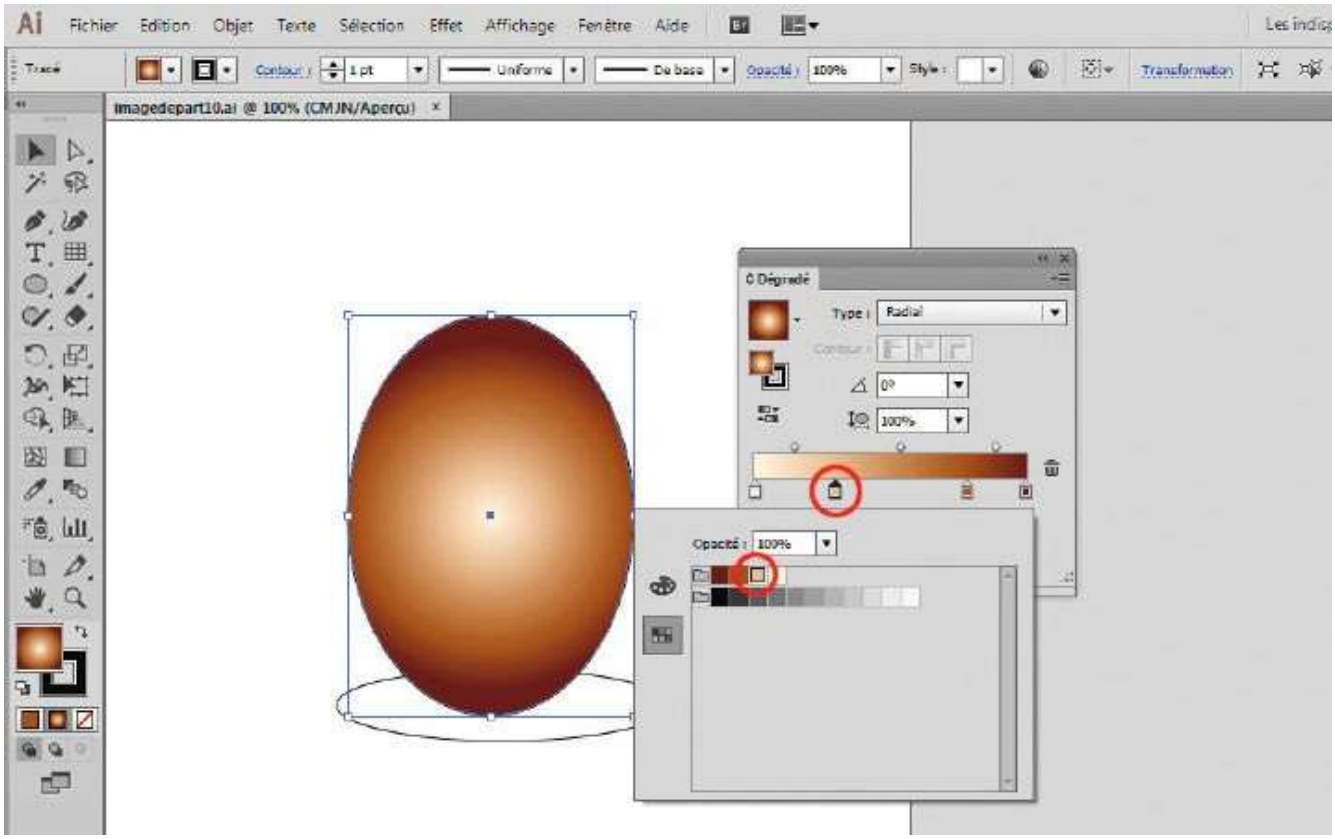
5 Double-cliquez ensuite sur le curseur noir de la barre de dégradé et, dans la palette Nuancier qui apparaît, choisissez la couleur marron la plus foncée.



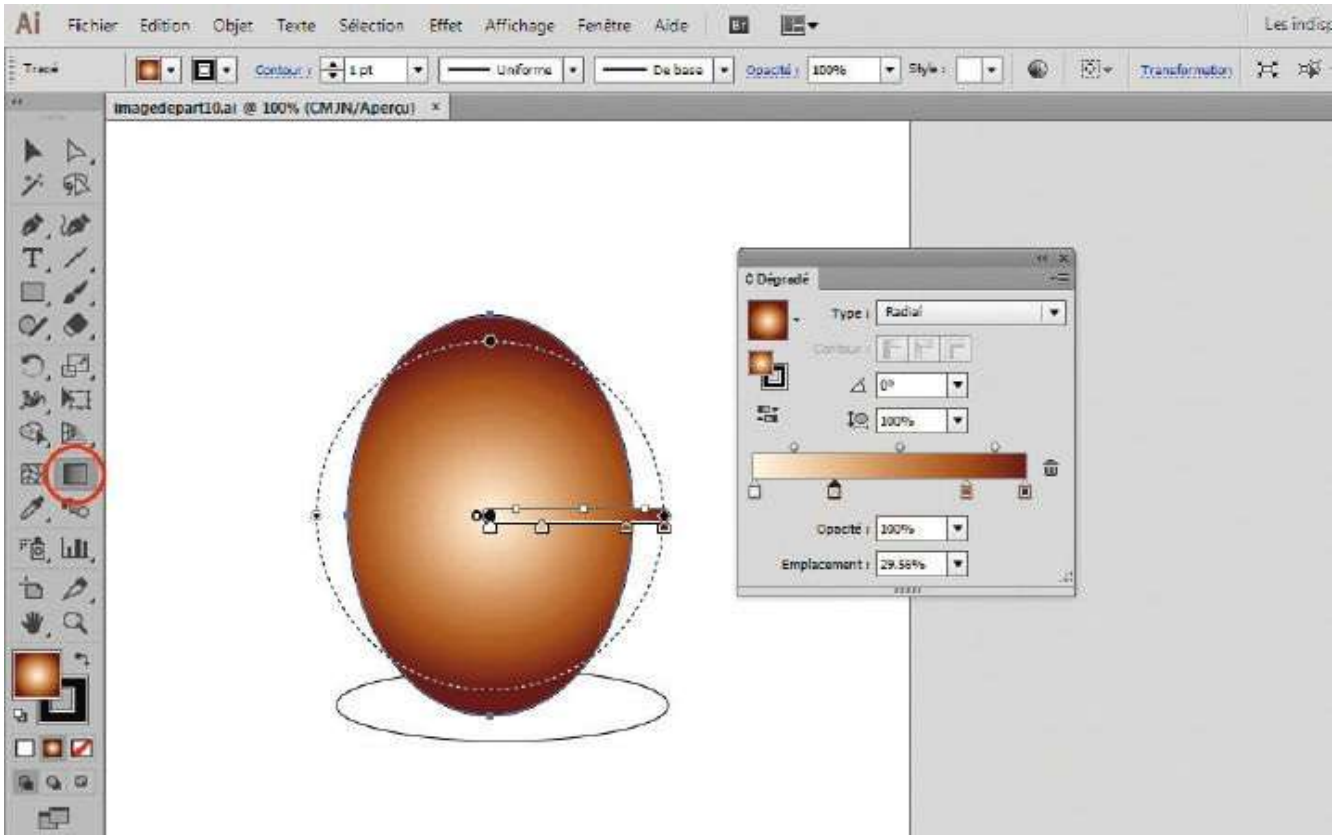
6 Le tracé de l'œuf étant toujours sélectionné, vous allez améliorer ce dégradé. Cliquez juste sous la barre de dégradé, près du curseur le plus foncé. Un nouveau curseur apparaît.



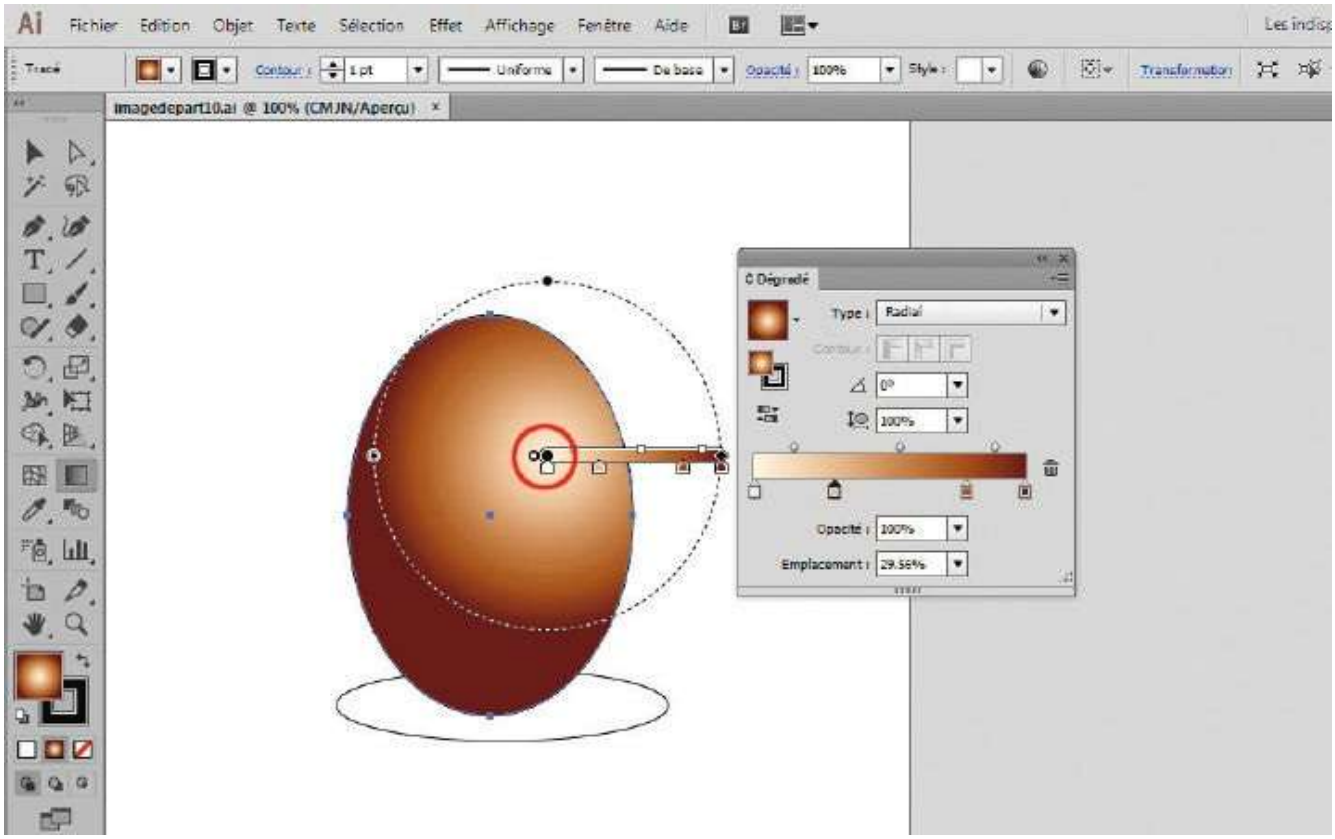
7 Double-cliquez sur ce curseur et, dans la palette Nuancier qui s'ouvre, sélectionnez une teinte marron de valeur moins soutenue que celle choisie à l'étape 5.



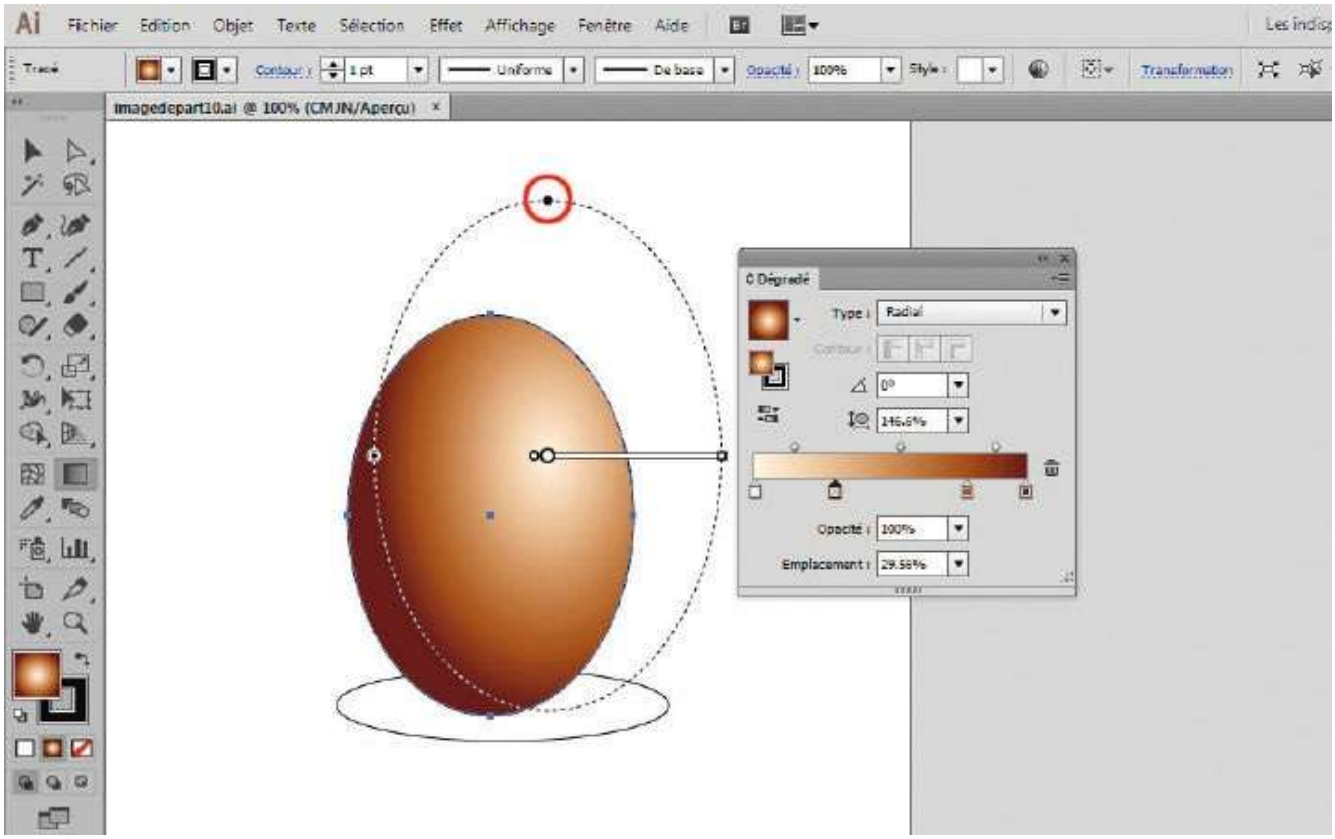
8 De manière analogue, ajoutez un quatrième curseur comme indiqué et sélectionnez la dernière teinte non encore choisie de cette gamme de couleurs marron.



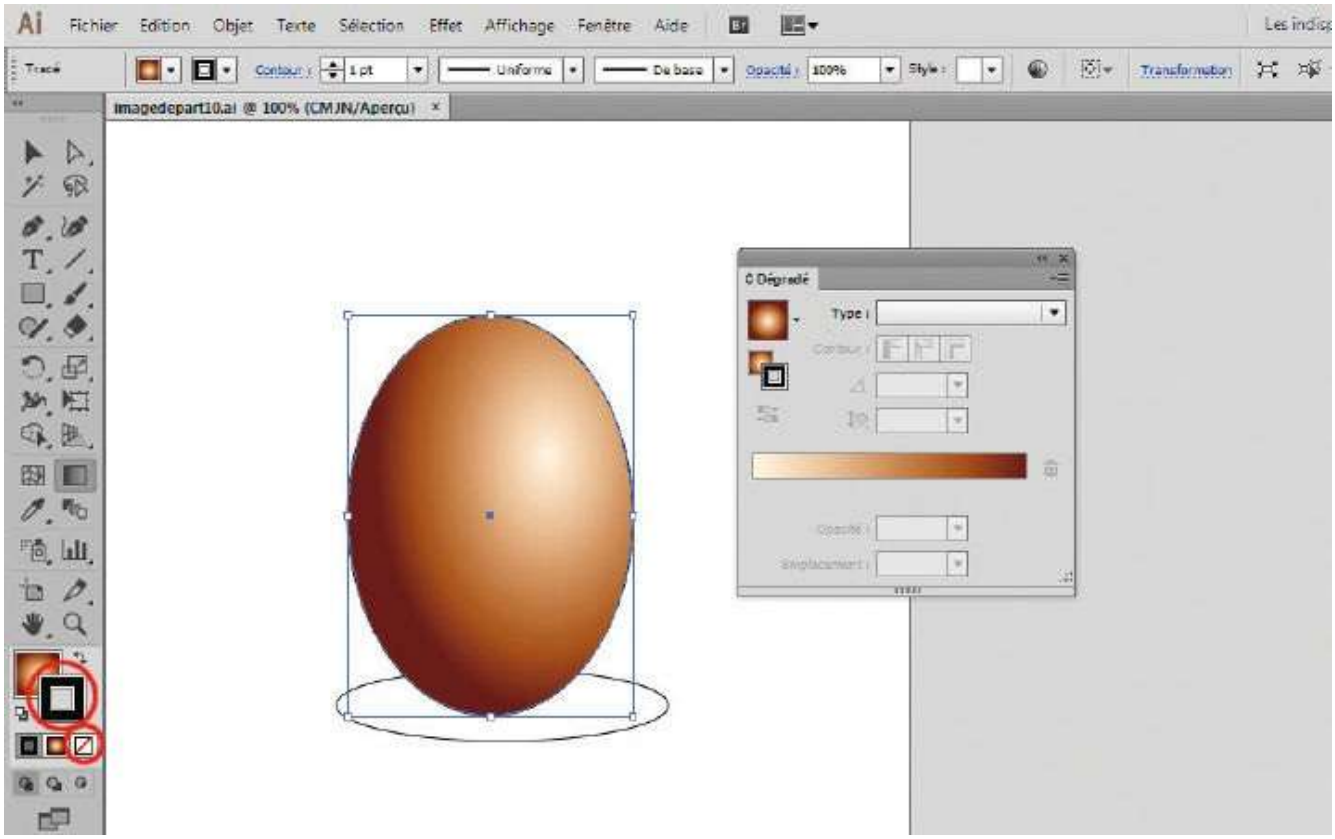
9 Pour moduler ce nouveau dégradé, cliquez sur l'outil Dégradé de couleurs situé dans la palette d'outils : le tracé de l'œuf s'accompagne maintenant d'un cercle en pointillés et d'une barre horizontale avec curseurs, comme la palette Dégradé de couleurs.



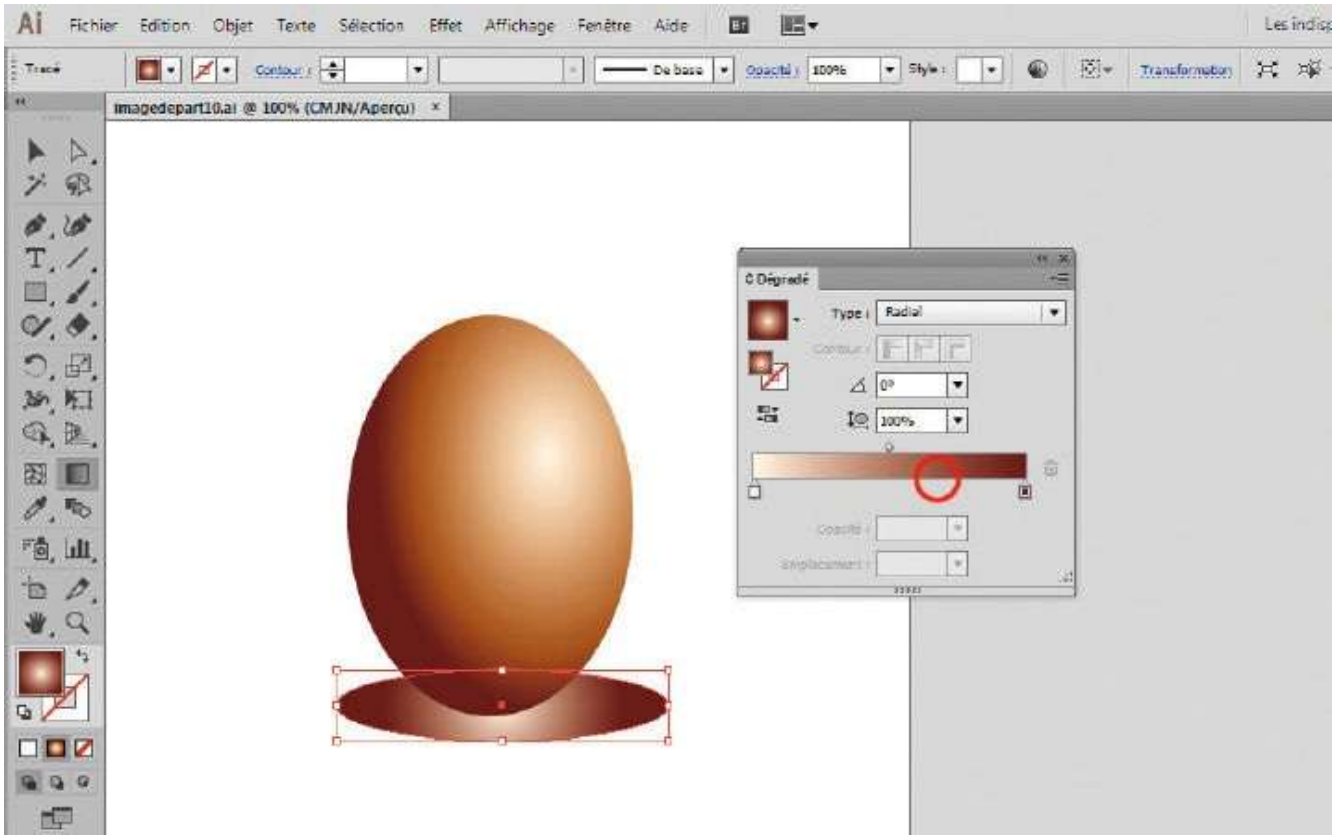
10 Dans cette nouvelle représentation du dégradé, sélectionnez le centre, représenté par un petit cercle noir situé à l'extrémité gauche de la barre horizontale, et déplacez-le légèrement vers le haut et sur la droite.



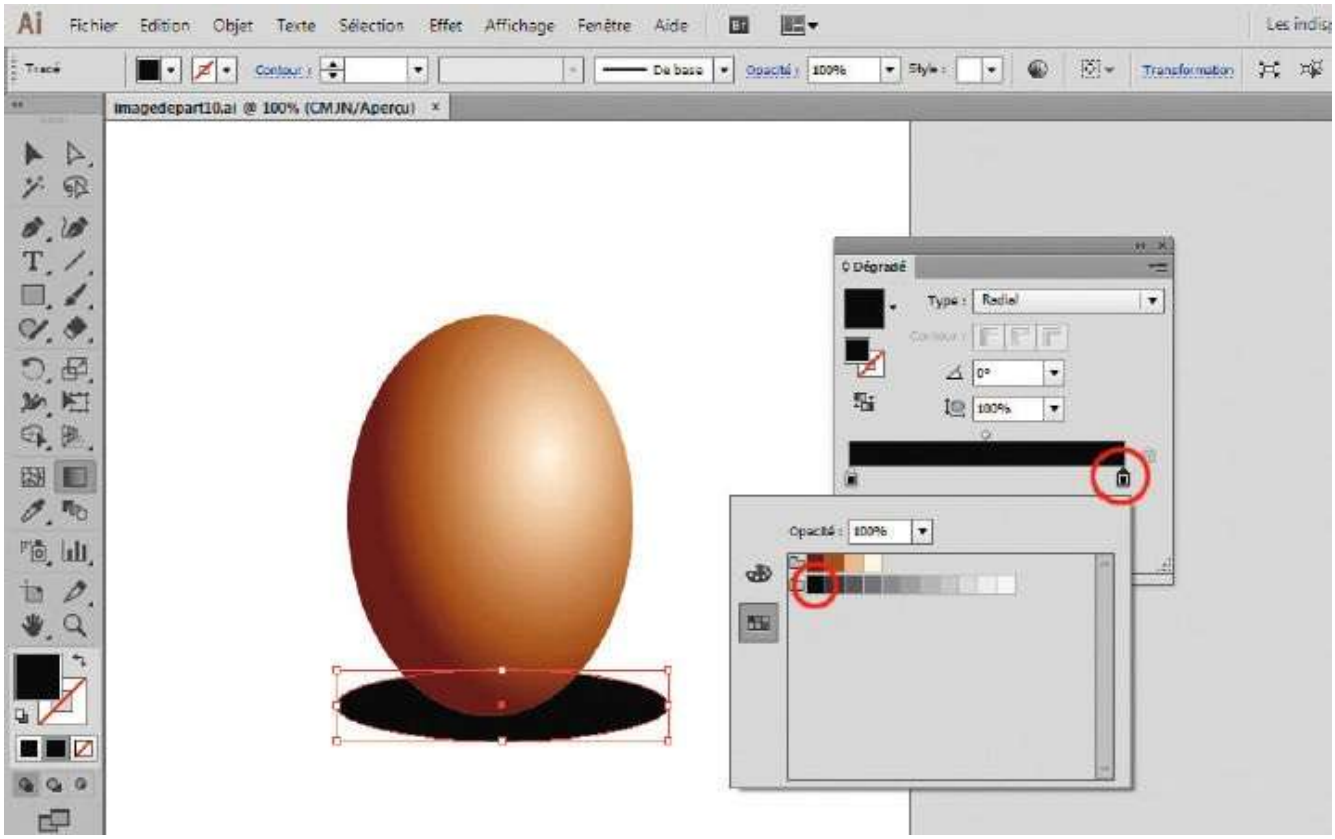
11 Le point noir situé tout en haut du cercle en pointillés vous donne la possibilité de modifier la forme du dégradé radial. Cliquez dessus et tirez-le vers le haut afin que le dégradé se déforme et suive la forme conique de l'œuf.



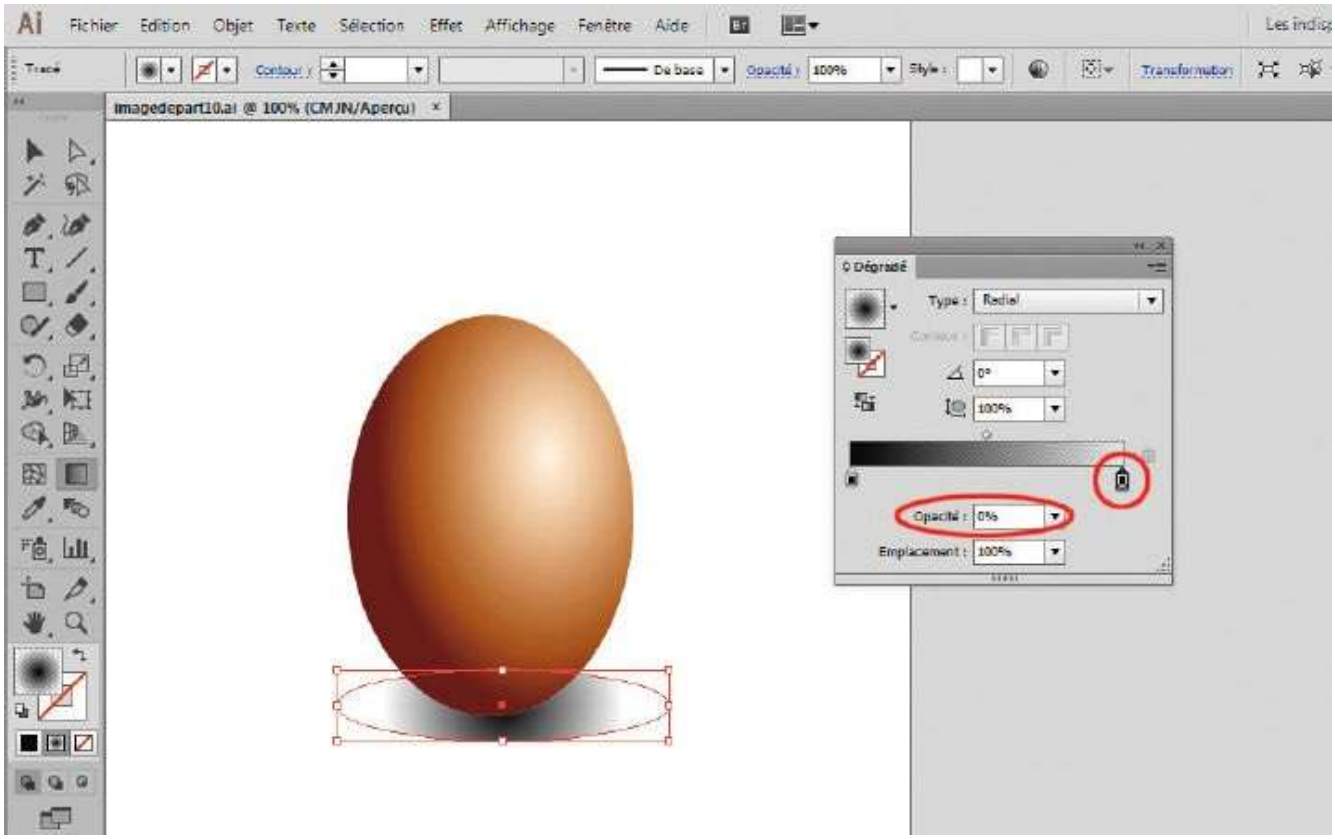
12 L’œuf étant toujours sélectionné, supprimez le contour noir en cliquant, dans la palette d’outils, sur le sélecteur de couleurs du contour, puis en cliquant sur le petit carré barré d’une diagonale rouge qui correspond à la valeur Sans (voir atelier 04).



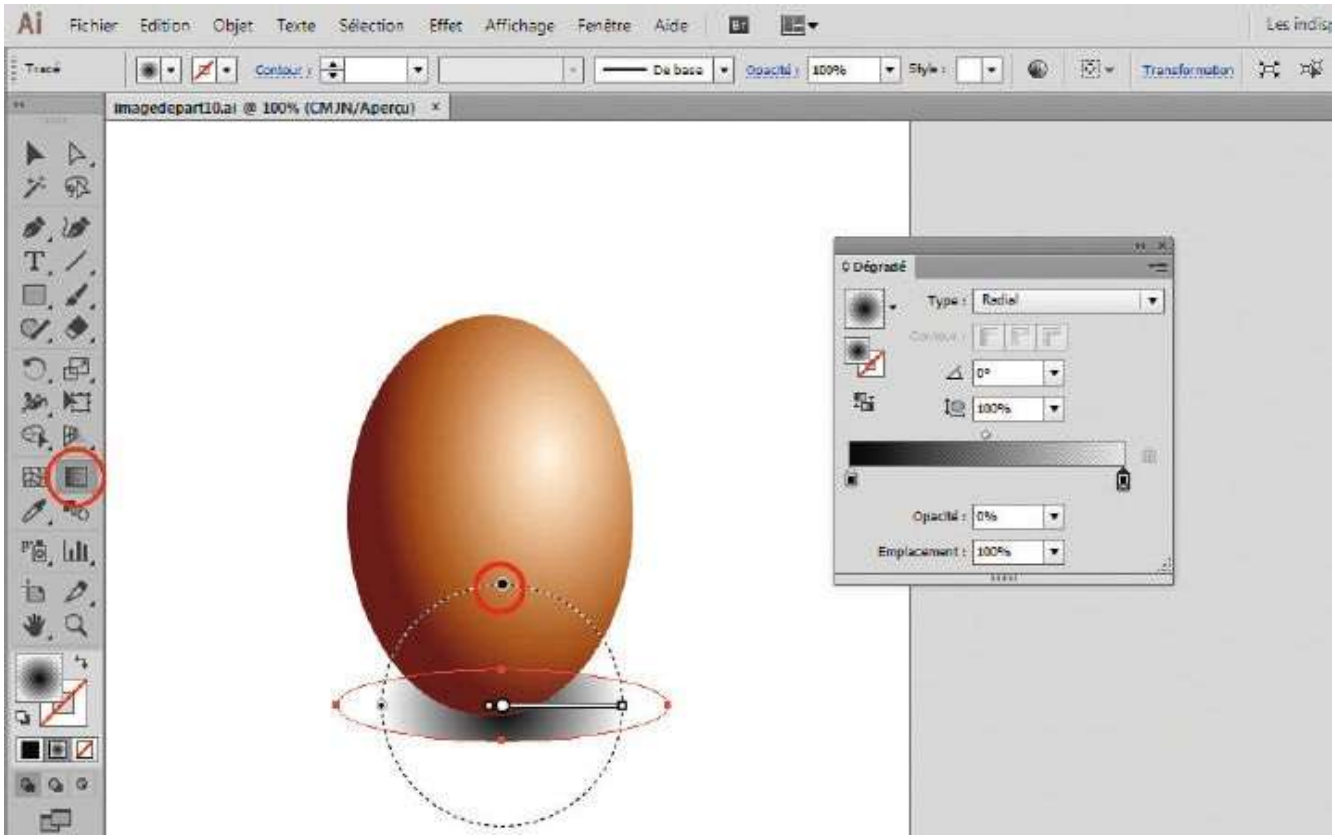
13 Sélectionnez maintenant l'ellipse située sous l'œuf en traçant un rectangle de sélection autour avec l'outil Sélection et cliquez sur la barre horizontale de la palette Dégradé de couleurs. Pour supprimer les curseurs de couleur situés au milieu, cliquez dessus et tirez-les vers le bas : ils disparaissent.



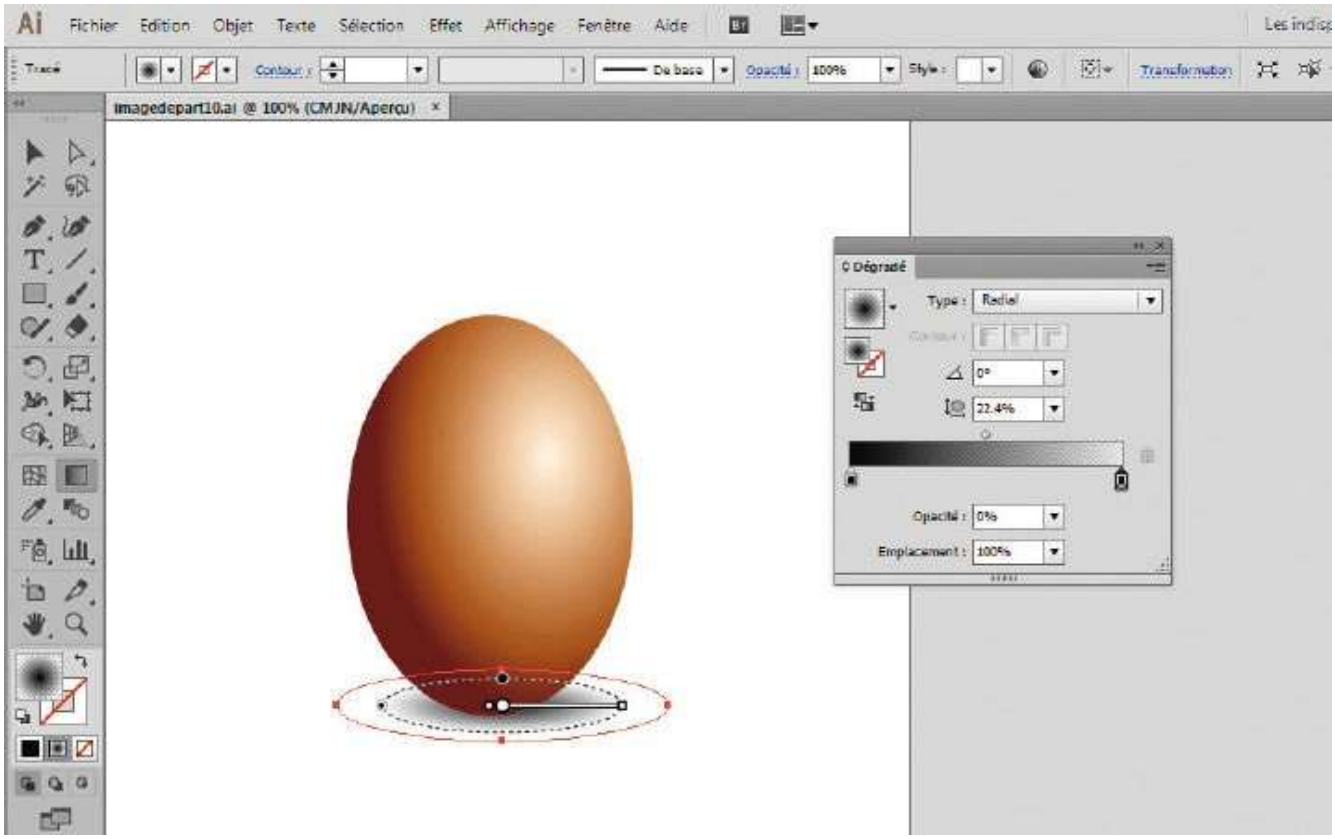
14 Double-cliquez sur les curseurs situés aux extrémités, en choisissant pour chacun la couleur noire.



15 Utilisez la transparence en double-cliquant sur le curseur de droite et choisissez la valeur 0 dans le menu Opacité de la palette Nuancier.



16 Dans la palette d'outils, cliquez sur l'outil Dégradé de couleurs et sélectionnez le point noir situé tout en haut du cercle en pointillés.



17 Cliquez-glissez sur ce point pour déformer le cercle en pointillés et lui donner la forme de l'ellipse initiale : l'ombre de l'œuf est ainsi créée.

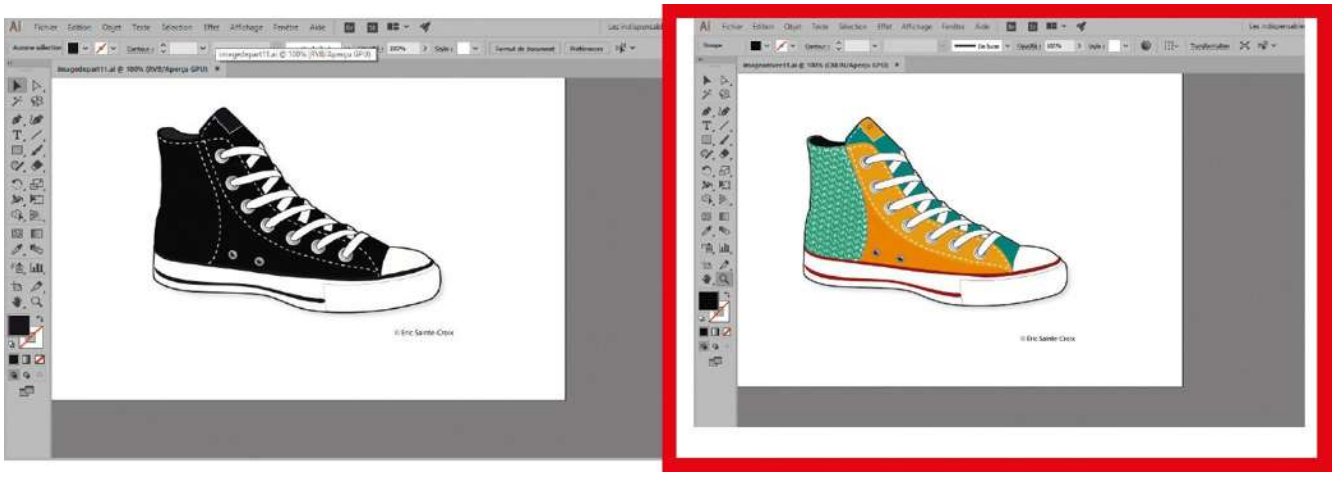
Atelier 11

Modifier les couleurs d'une illustration

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :
Sélection directe
Palette Nuancier
Palette Transformation
Redéfinir les couleurs



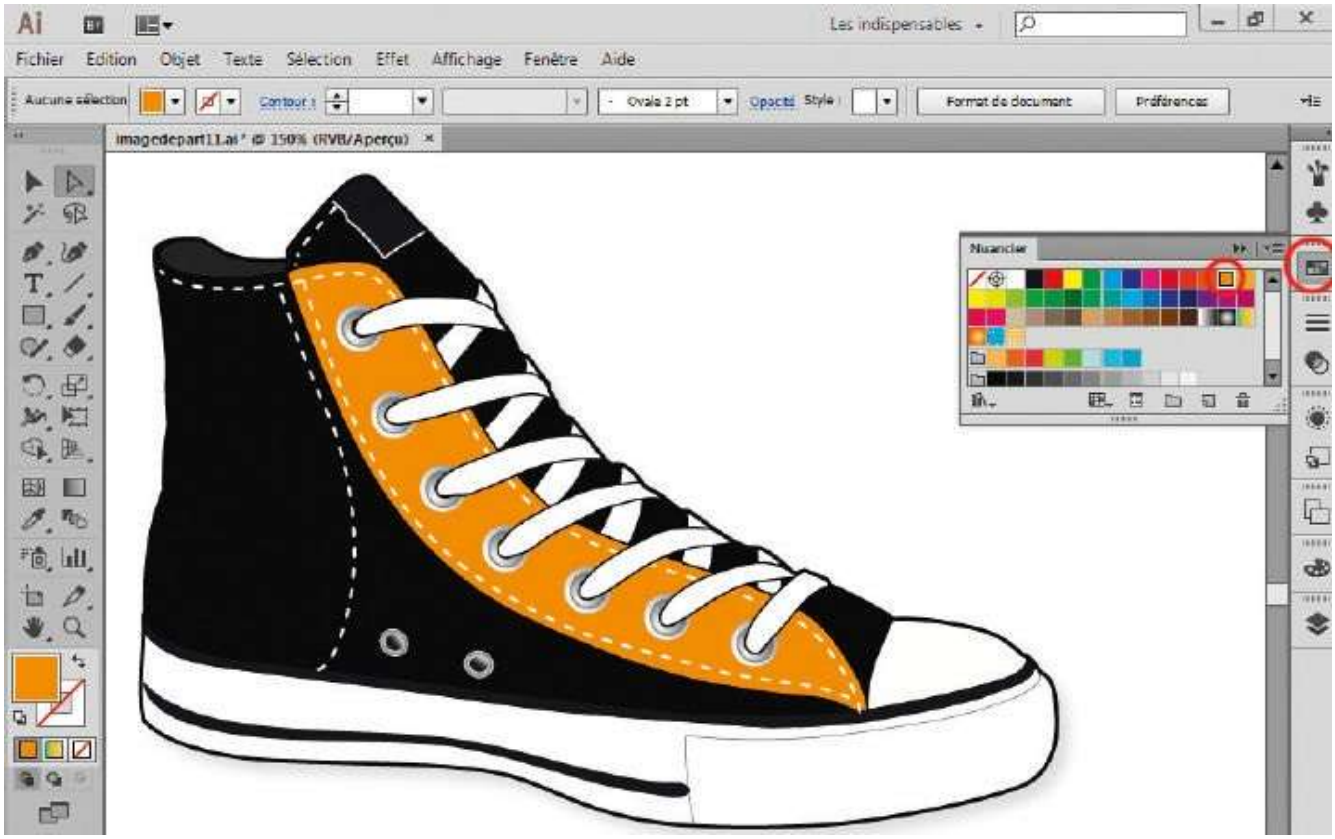
Vous avez peut-être un jour rêvé de customiser votre paire de baskets en modifiant ses couleurs d'origine ? Avec la fonction Redéfinir les couleurs (appelée encore Couleur

dynamique) d'Illustrator, rien de plus facile, puisqu'il permet de colorer toute illustration selon des règles d'harmonie ou des gammes de couleurs choisies. Cet outil magique propose deux modes distincts : Modifier et Attribuer. Dans cet atelier, vous allez vous familiariser avec le mode Modifier, qui comprend une roue chromatique pour situer et organiser les couleurs d'une image. Grâce à cette roue, vous pouvez modifier les teintes d'une illustration d'un clic de souris, mais également déterminer la couleur complémentaire d'une autre. De toute manière, si vous éprouvez des remords, sachez qu'il est très simple de revenir sur les choix de couleurs affectées !

Fichier initial : imagedepart11.ai

Fichier final : imagearrivee11.ai

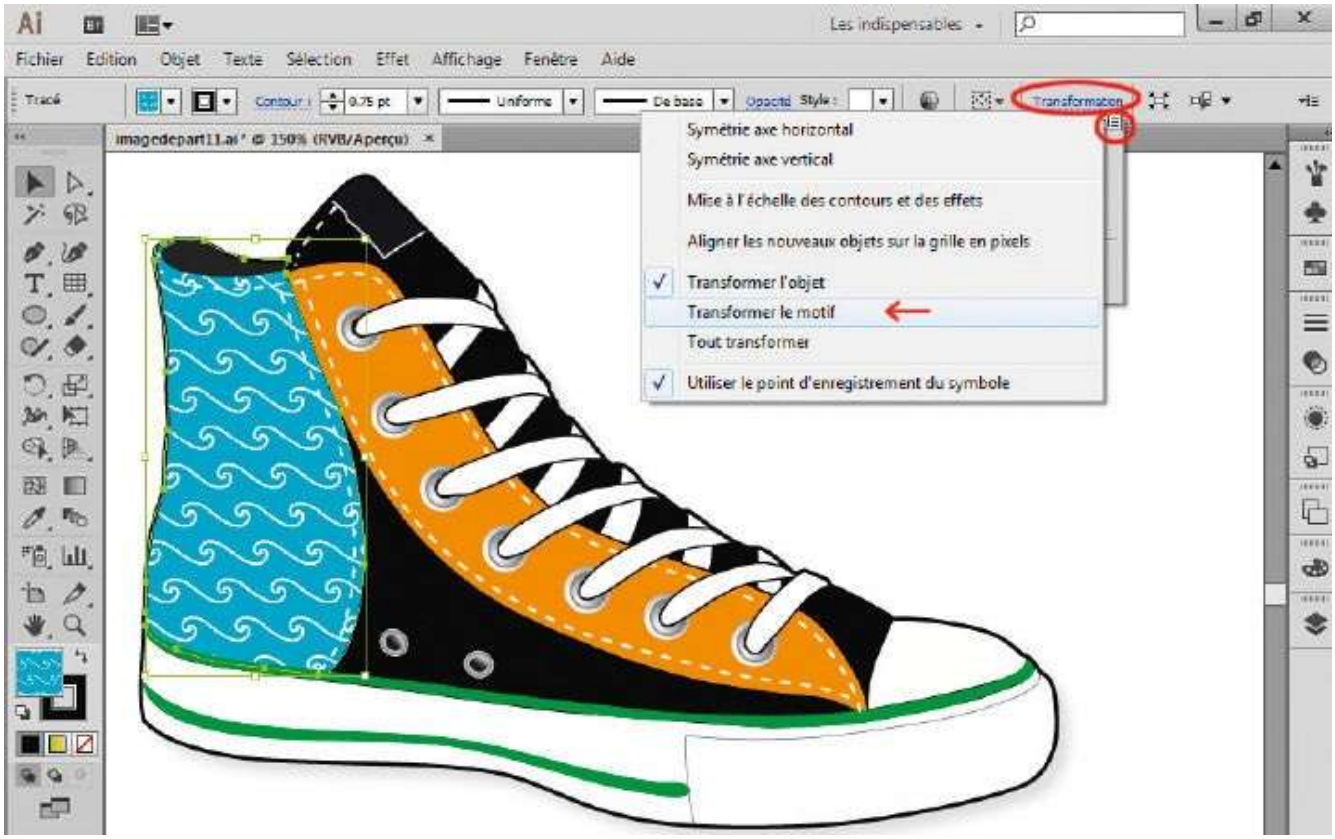
1 Ouvrez l'imagedepart11.ai, qui est composée de tracés groupés (voir atelier 08). Dans ce cas précis, vous devez utiliser l'outil Sélection directe pour sélectionner uniquement l'un des tracés. Activez cet outil dans la palette et cliquez sur l'un des tracés dont vous souhaitez modifier la couleur.



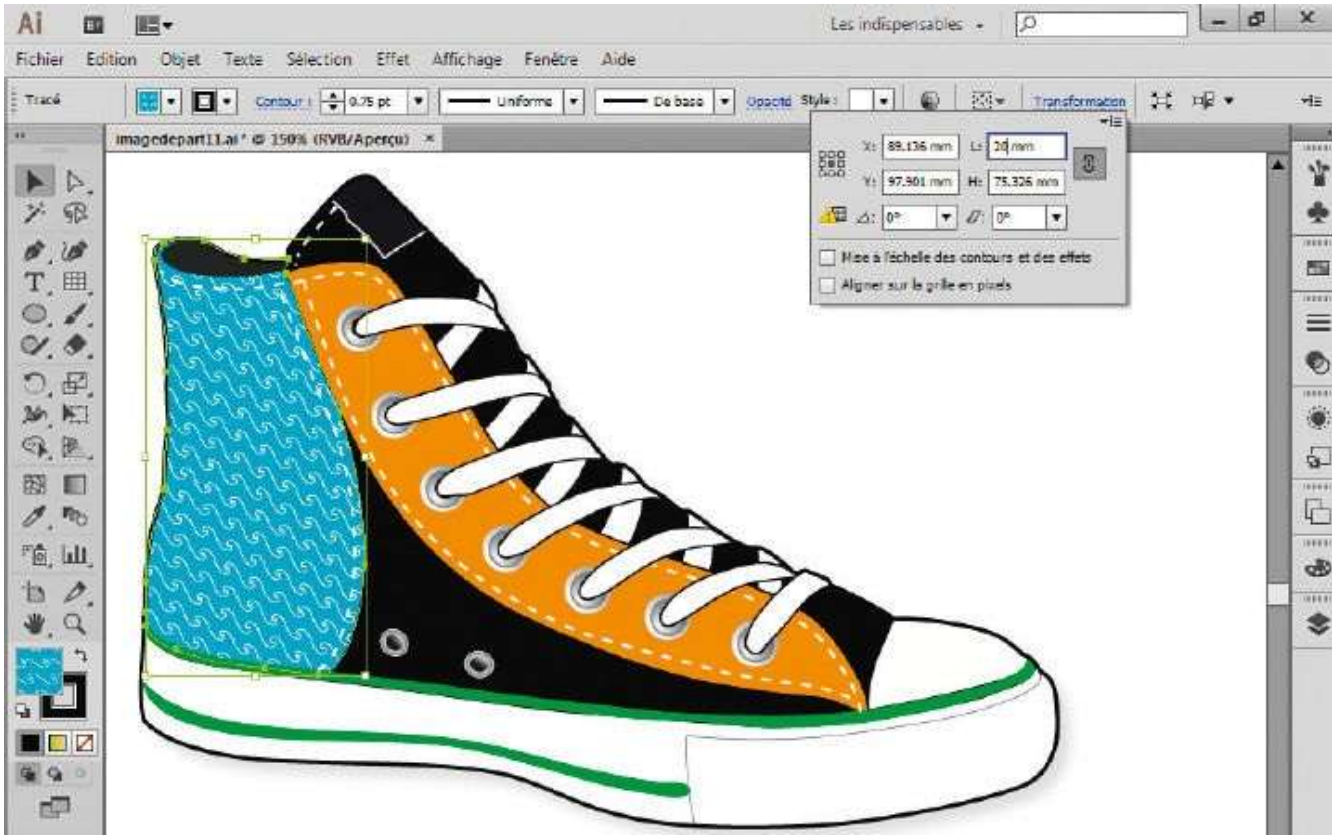
2 Ouvrez la palette Nuancier par le menu Fenêtre>Nuancier ou via son icône, si elle figure dans l'espace de travail, et cliquez sur la couleur désirée (en ayant vérifié que le sélecteur de couleurs du fond est bien au-dessus de celui du contour). Désélectionnez ensuite en cliquant en dehors de l'illustration.

3 Reproduisez ces opérations si vous souhaitez attribuer de nouvelles couleurs à d'autres parties de l'illustration, comme le bas de la chaussure. Pour cela, utilisez à nouveau l'outil Sélection directe.

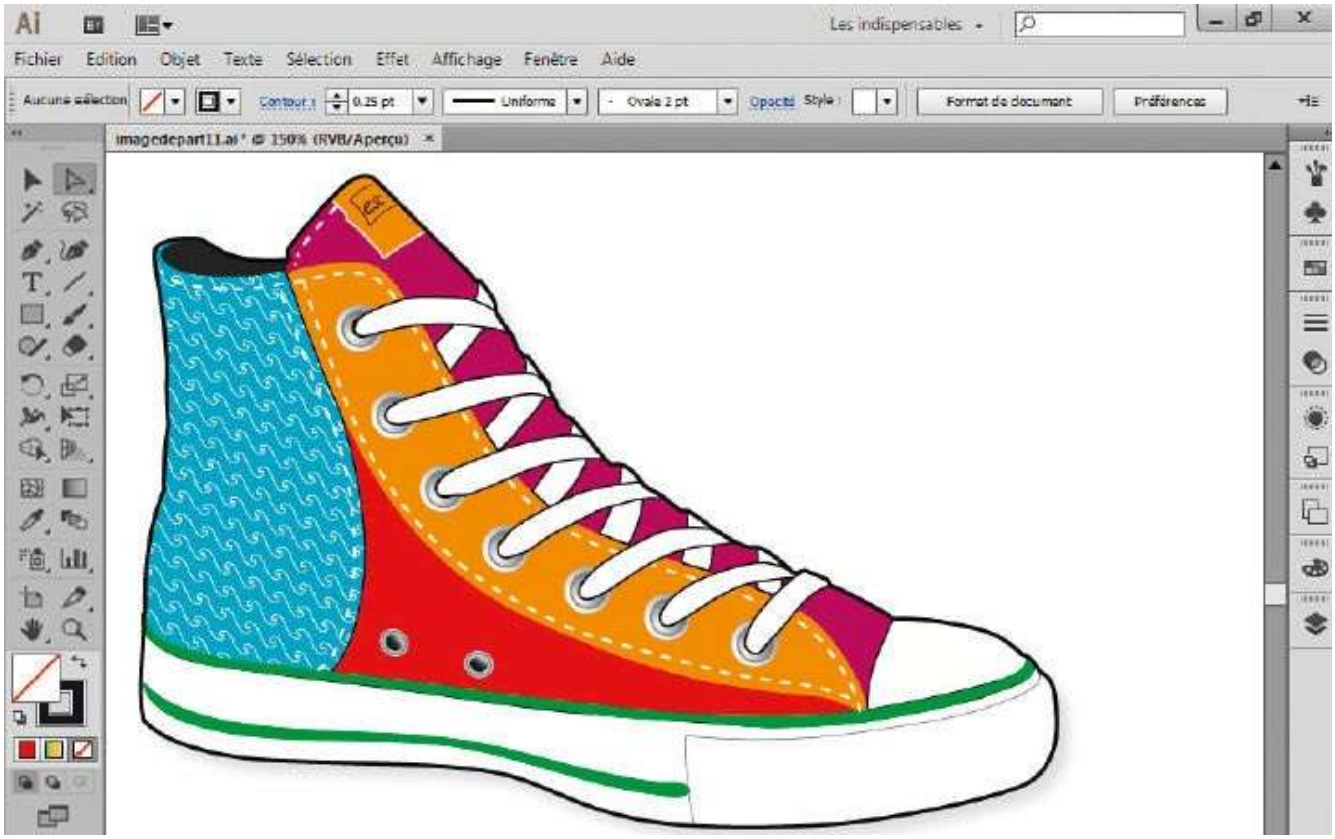
4 Il est également possible d'utiliser des motifs via la palette Nuancier. Sélectionnez une partie de l'illustration et choisissez, par exemple, le motif Vague en cliquant sur son icône dans la palette.



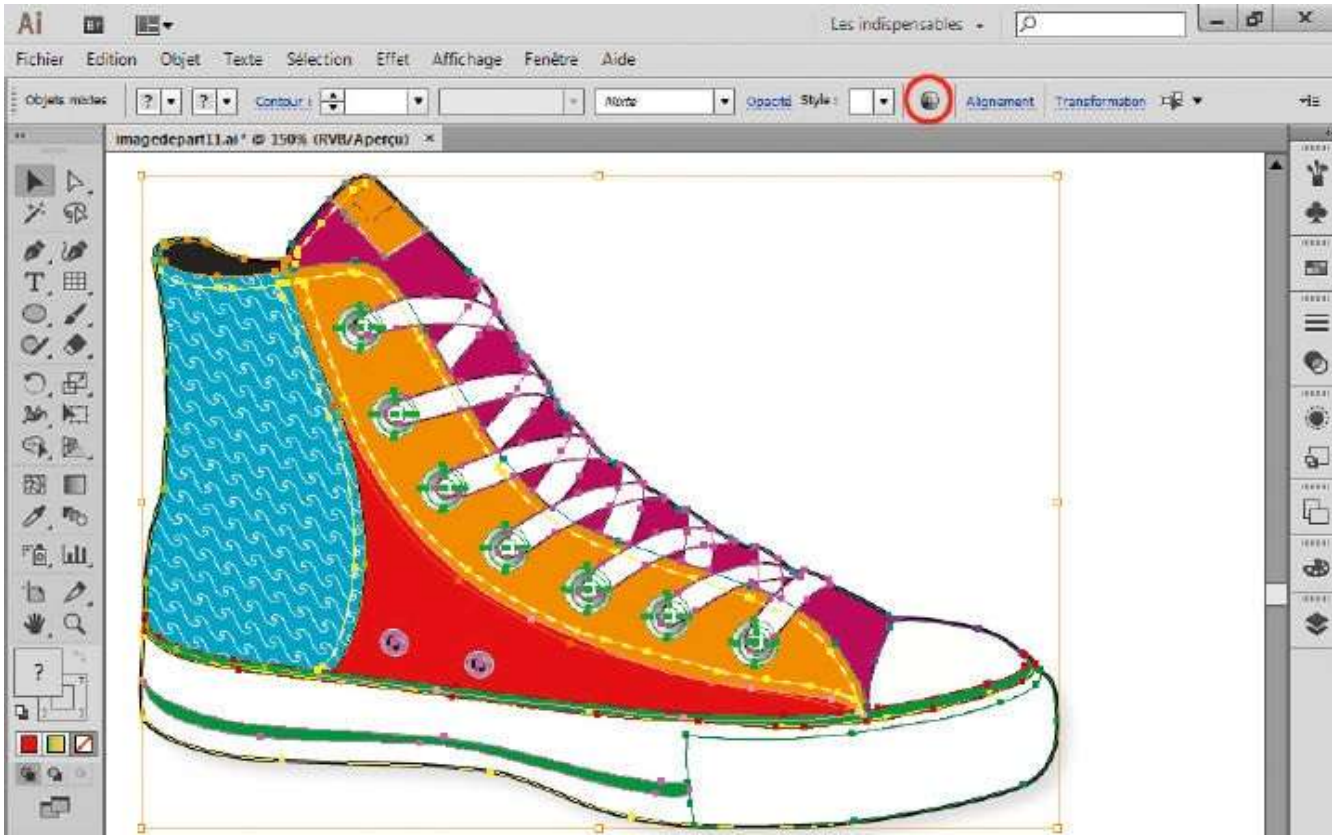
5 Pour modifier ce motif, ouvrez la palette Transformation via le menu Fenêtre>Transformation ou en cliquant sur Transformation dans la palette de contrôle. Déroulez son menu contextuel en cliquant sur l'icône en forme de traits et choisissez Transformer le motif.



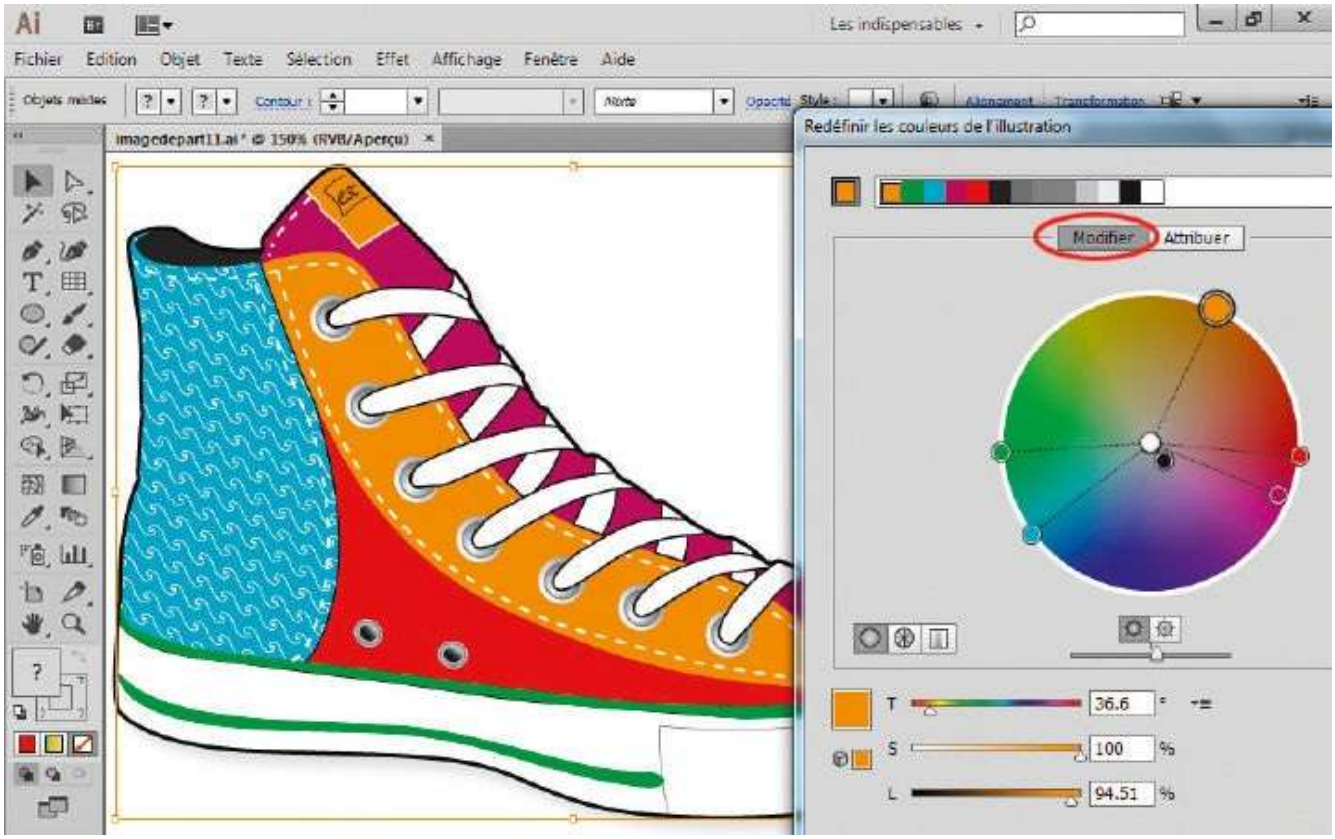
6 Une icône où figure un point d'exclamation apparaît en bas à gauche de la palette. Vous pouvez alors diminuer la taille du motif : entrez 20 mm dans la case L (largeur). Changez son orientation en saisissant – 30° dans la case de rotation, située en bas à gauche.



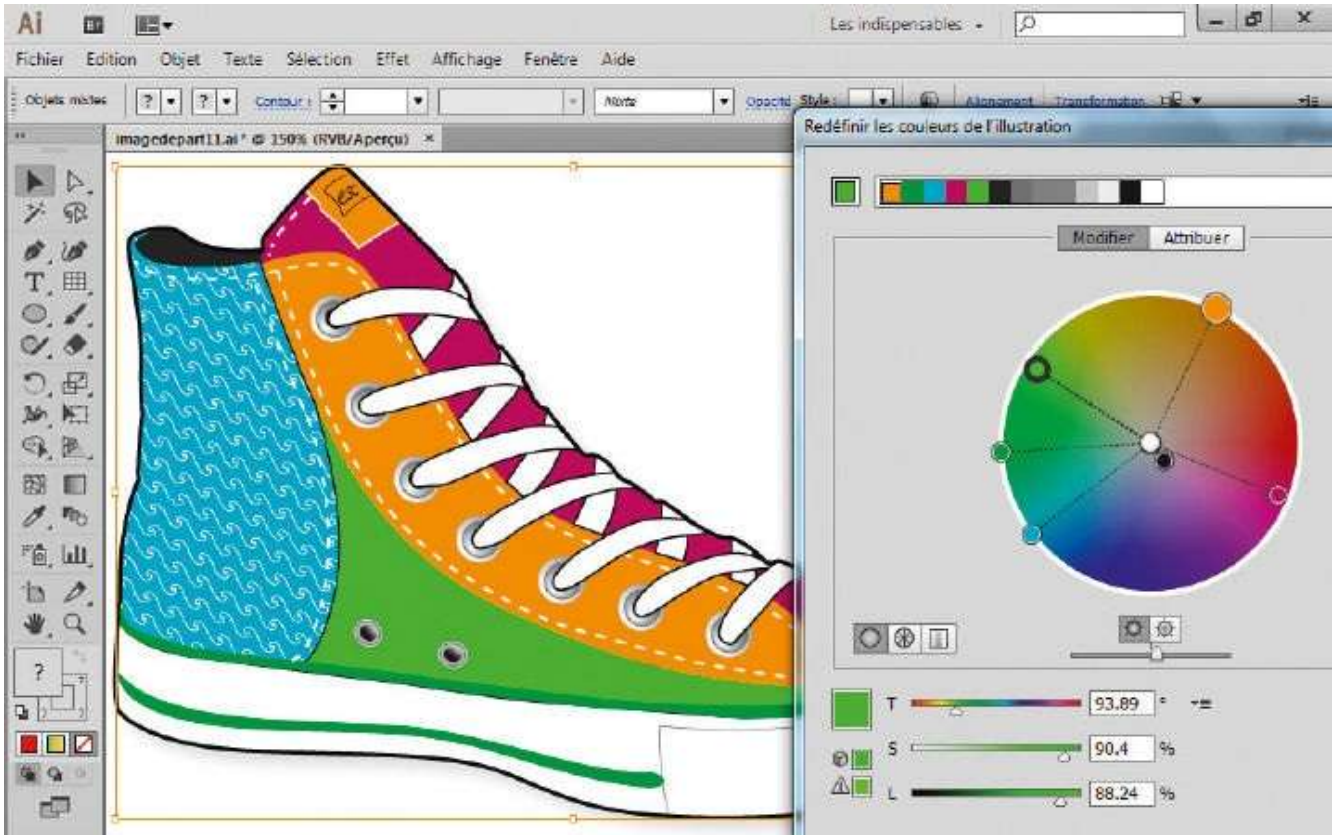
7 Finalisez la mise en couleur à l'aide de l'outil Sélection directe et de la palette Nuancier.



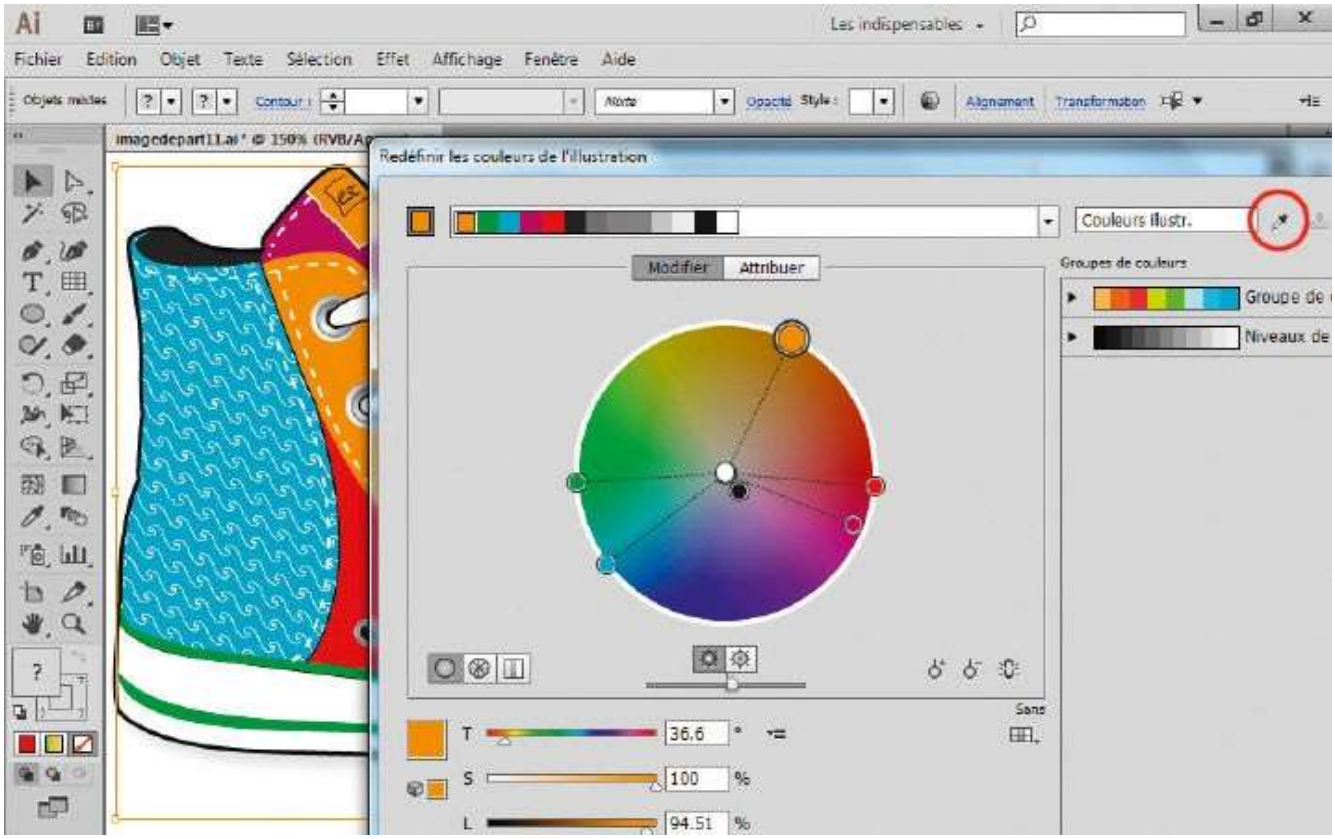
8 Si l'ensemble des couleurs ne convient pas, sélectionnez l'ensemble de l'illustration via le raccourci Ctrl + A, puis cliquez sur l'icône en forme de rosace située dans la palette de contrôle, ou allez dans le menu Édition>Modifier les couleurs>Redéfinir les couleurs de l'illustration.



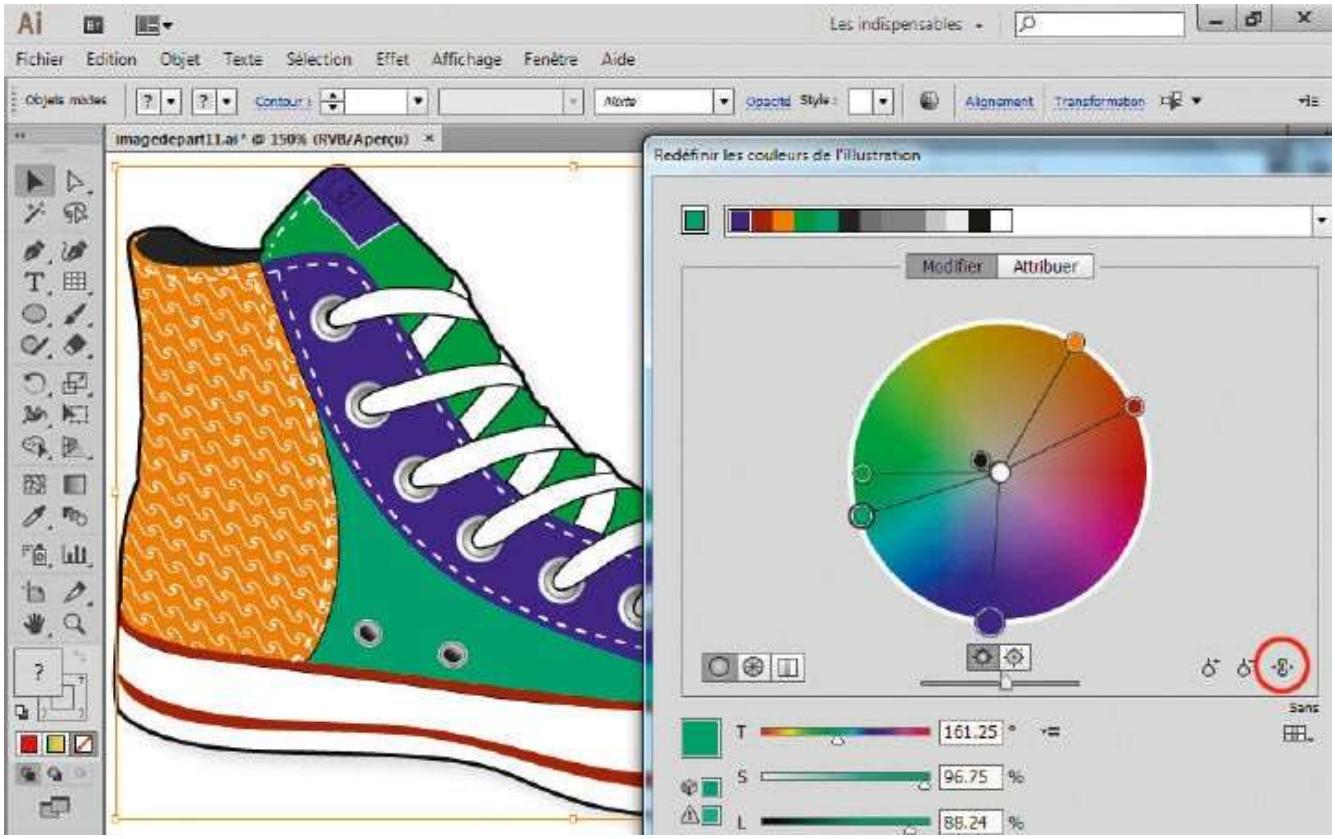
9 Dans la fenêtre qui s'ouvre, deux modes sont proposés : Modifier et Attribuer. Cliquez sur le bouton Modifier : une roue chromatique apparaît, indiquant la position de chaque couleur de l'illustration.



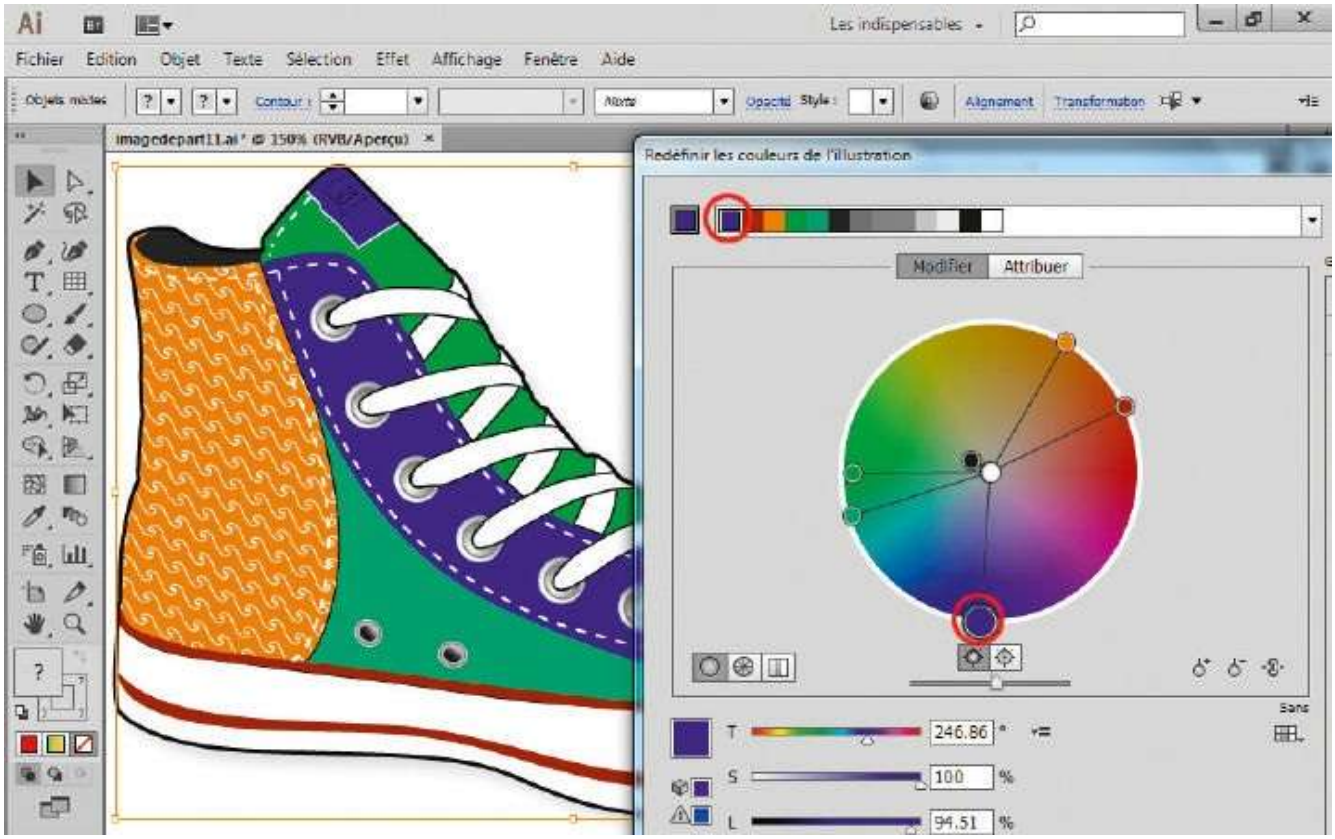
10 Dans la roue chromatique, transformez la couleur rouge en couleur verte, en déplaçant le point de couleur rouge à l'opposé de sa position initiale.



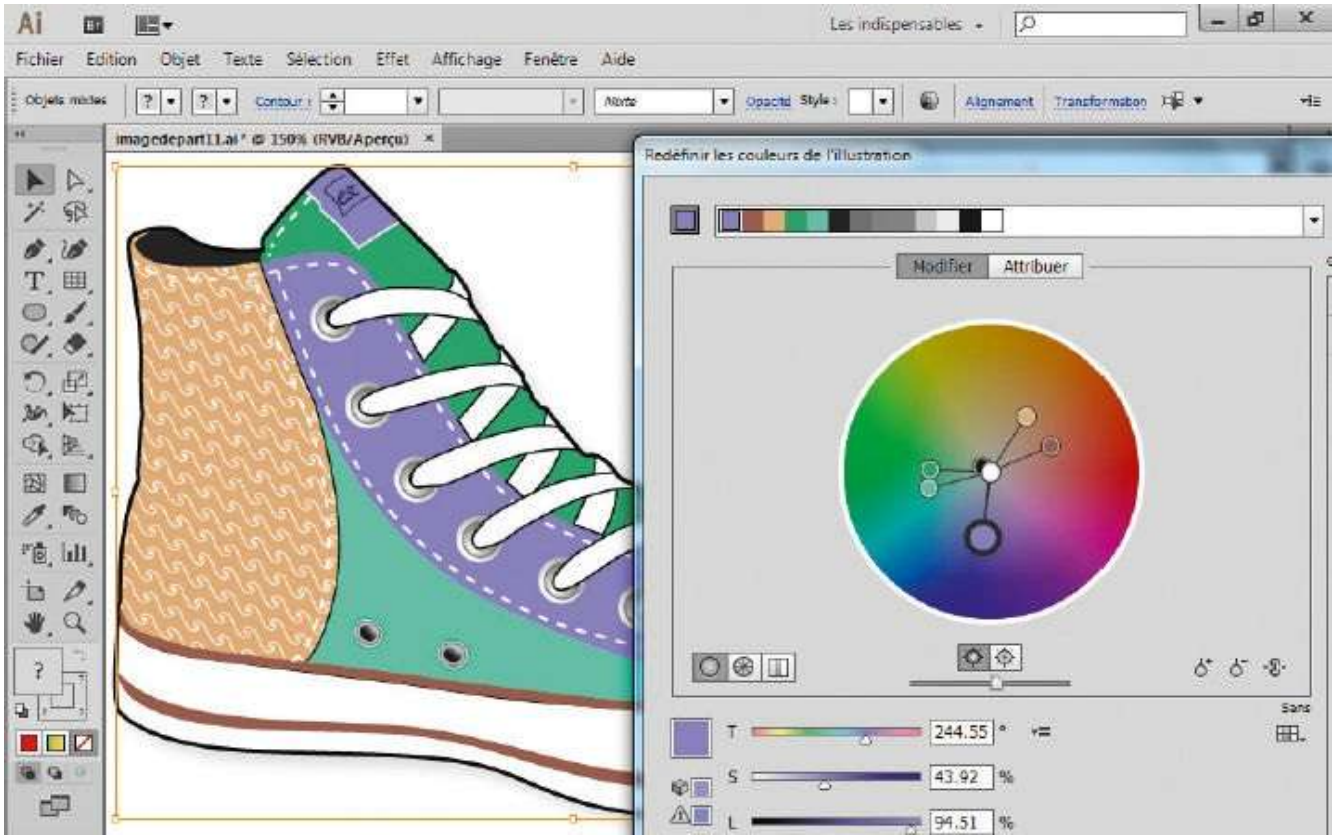
11 À tout moment, vous pourrez revenir aux couleurs originales en cliquant sur l'icône Obtenir des couleurs à partir de l'illustration sélectionnée, située en haut de la fenêtre.



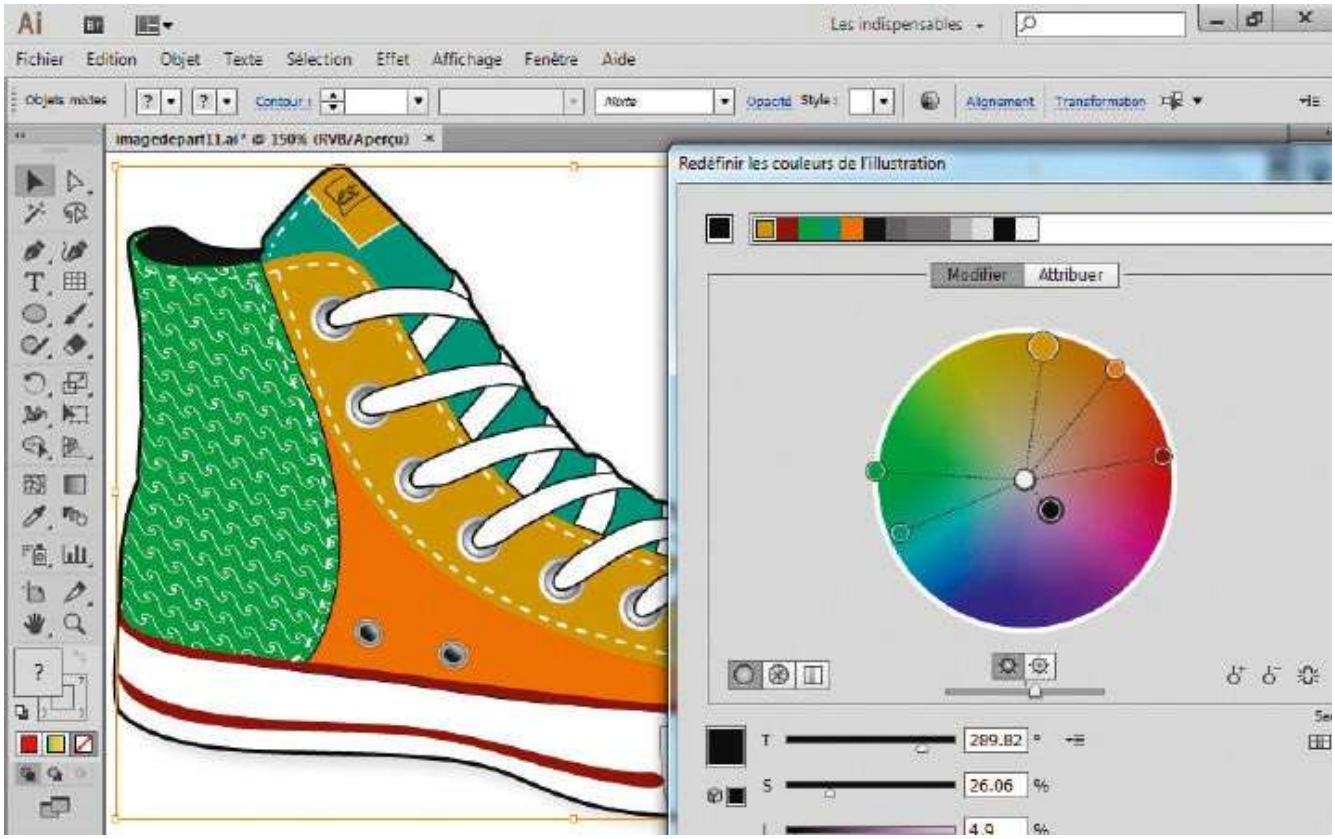
12 Cliquez sur le verrou en bas à droite de la roue chromatique et déplacez le point de couleur rouge (voir étape 10) vers des valeurs bleu-vert : vous constatez que l'ensemble des couleurs évolue en conservant les mêmes écarts de valeurs dans la roue chromatique.



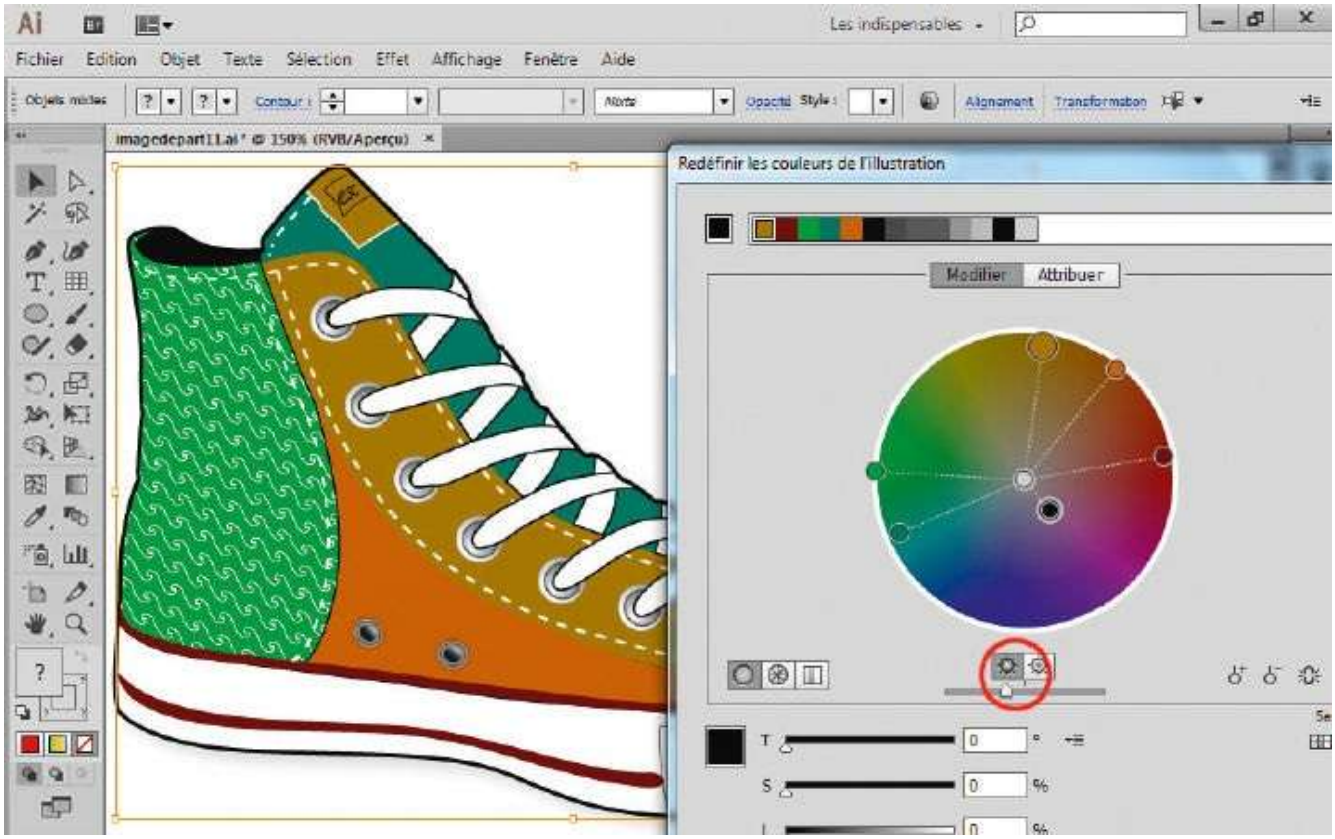
13 Le verrou étant toujours actif, cliquez sur la couleur de base, c'est-à-dire celle située dans la barre des couleurs supérieure, tout à gauche.



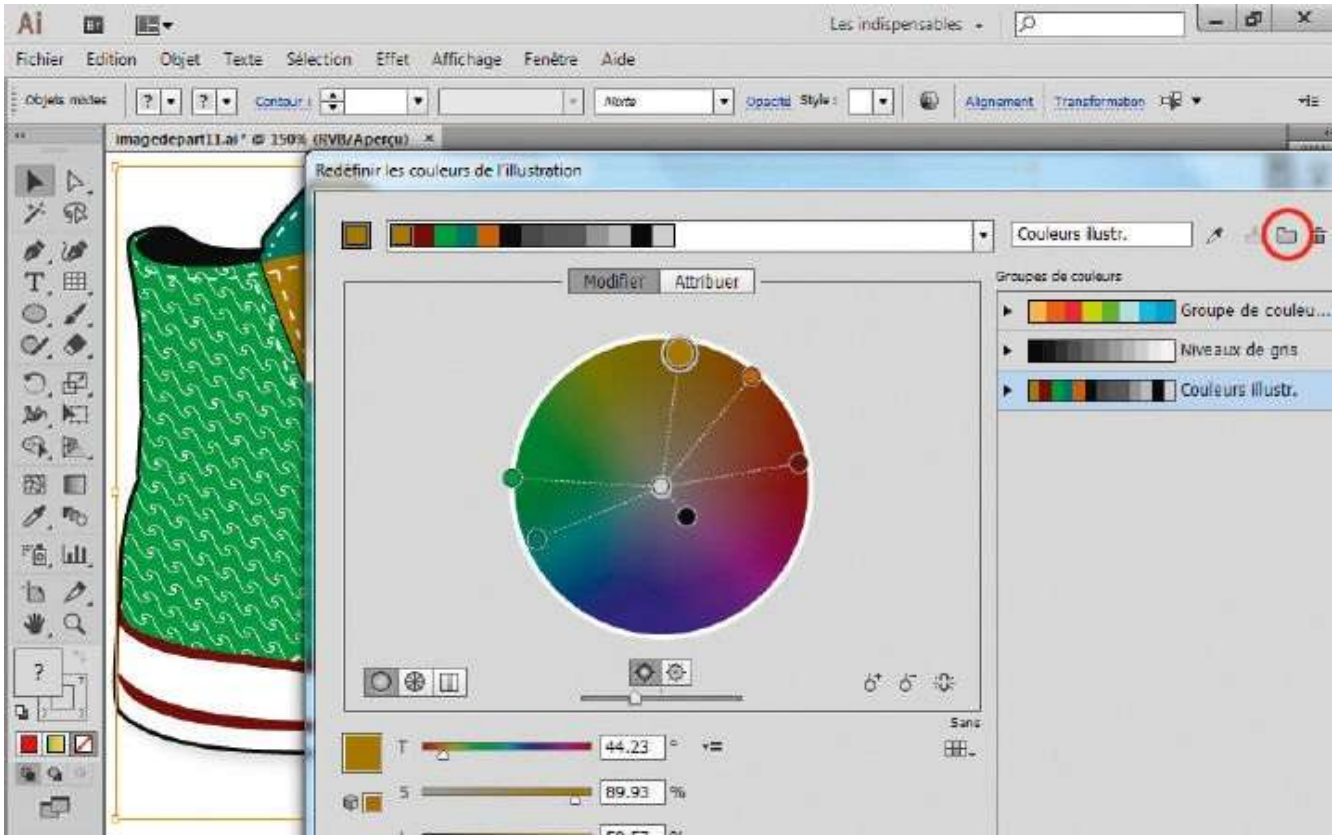
14 Approchez le disque de cette couleur du centre de la roue : les couleurs deviennent pastel.



15 Désactivez le verrou et redisposez chaque couleur selon votre goût. Placez les couleurs que vous souhaitez raviver sur les bords extérieurs de la roue chromatique.



16 La barre de luminosité/contraste, située juste au-dessous de la roue chromatique, permet de contraster ou d'éclaircir l'illustration. Ici, augmentez le contraste en décalant légèrement le curseur sur la gauche.



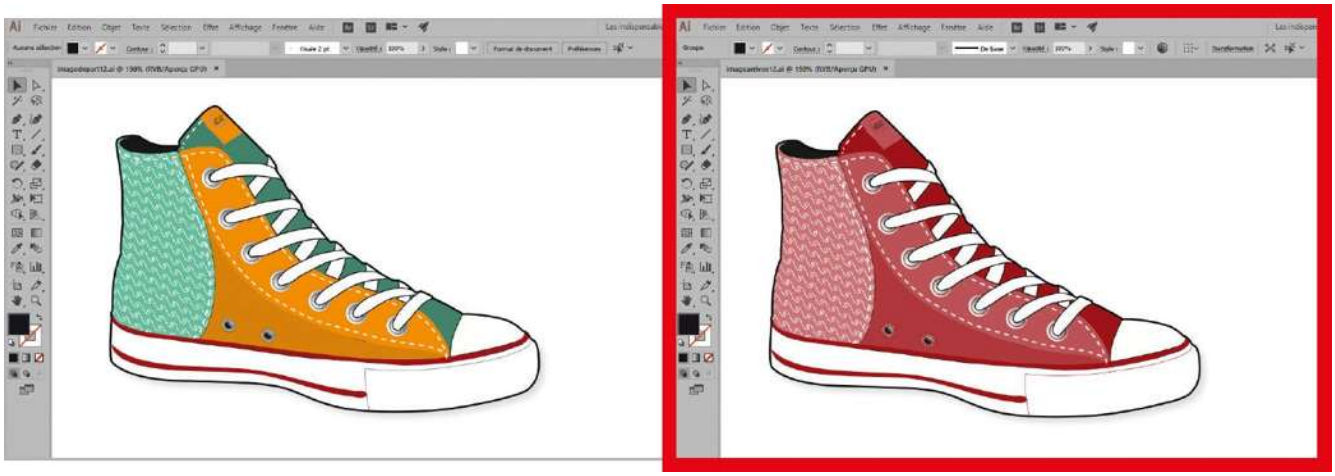
17 Vos choix de couleurs étant arrêtés, enregistrez la gamme obtenue en cliquant sur l'icône représentant un dossier, en haut à droite. Un nouveau groupe de couleurs est ainsi créé et disponible dans le nuancier pour une future illustration.

Passer une illustration en deux couleurs

Facile

Réalisation : 10 min

Outil utilisé :
Redéfinir les couleurs

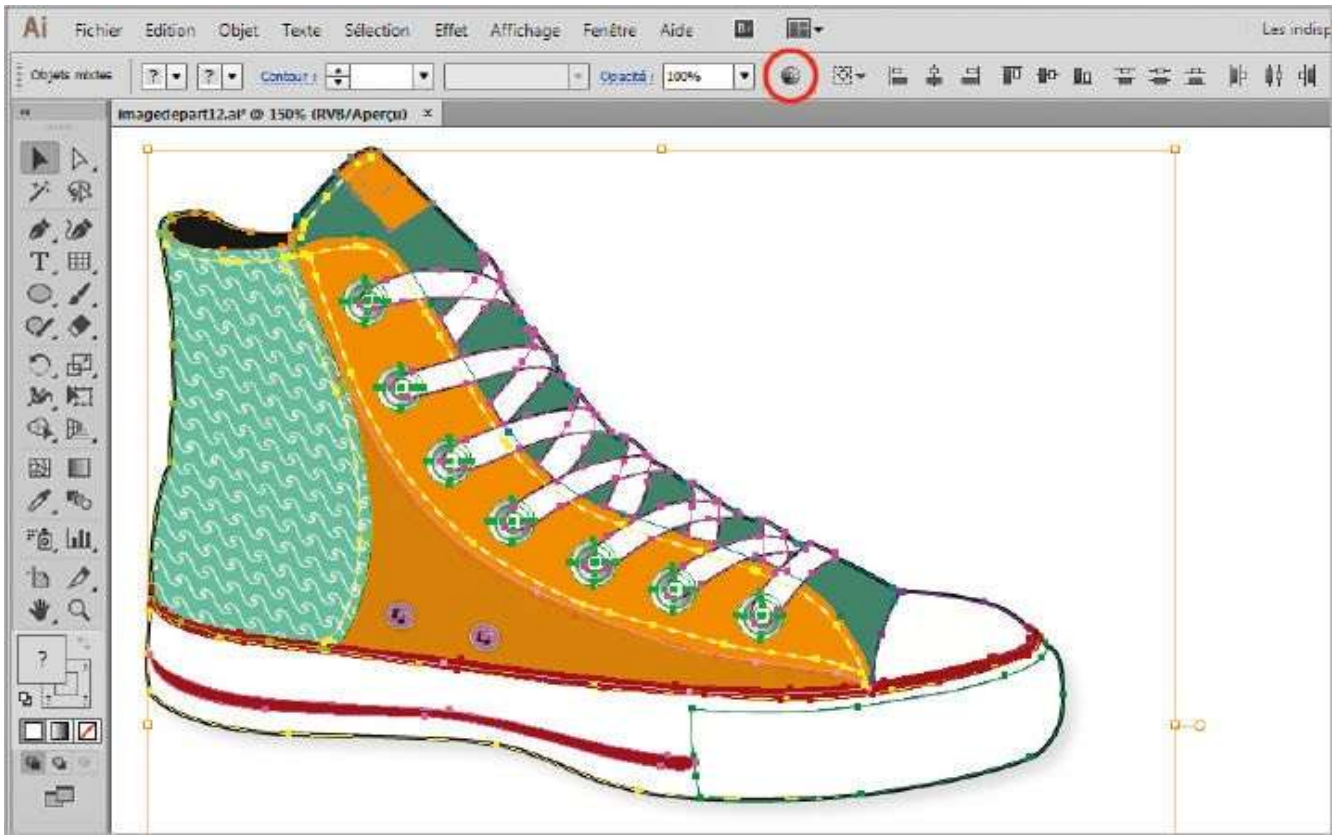


Dans l'atelier précédent, vous avez appris à changer rapidement les teintes d'une illustration grâce à la fonction Redéfinir les couleurs et son mode Modifier. Dans cet exercice, vous allez découvrir l'autre mode de cet outil, le mode Attribuer, qui permet entre autres de réduire le nombre de couleurs d'une image tout en conservant les teintes utilisées. Vous pouvez ainsi facilement créer une bichromie (deux couleurs) ou une trichromie (trois couleurs) de votre travail en définissant les couleurs à préserver.

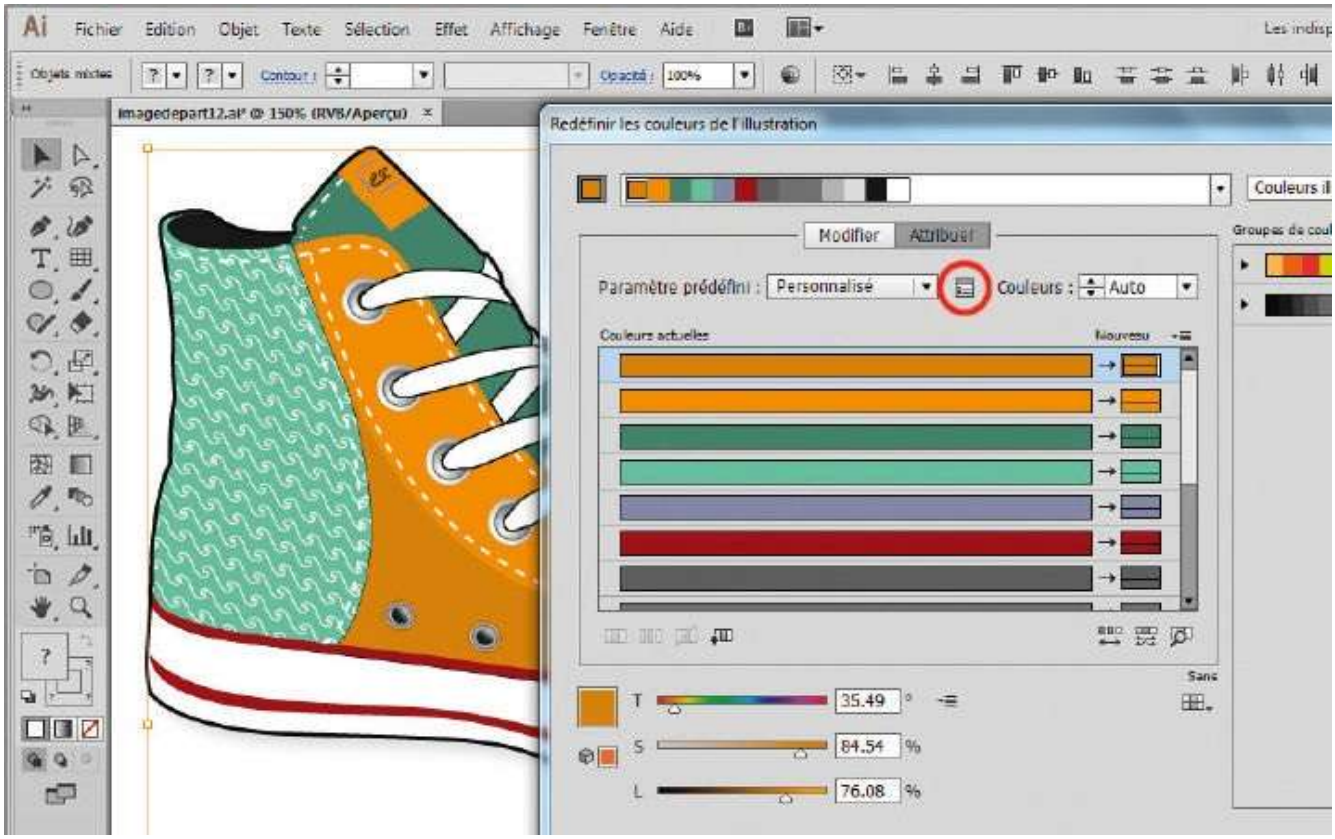
Cette opération demandait auparavant un temps considérable, car elle nécessitait de sélectionner minutieusement chaque partie de l'illustration pour en modifier la teinte : dorénavant, elle s'effectue en quelques minutes !

Fichier initial : imagedepart12.ai

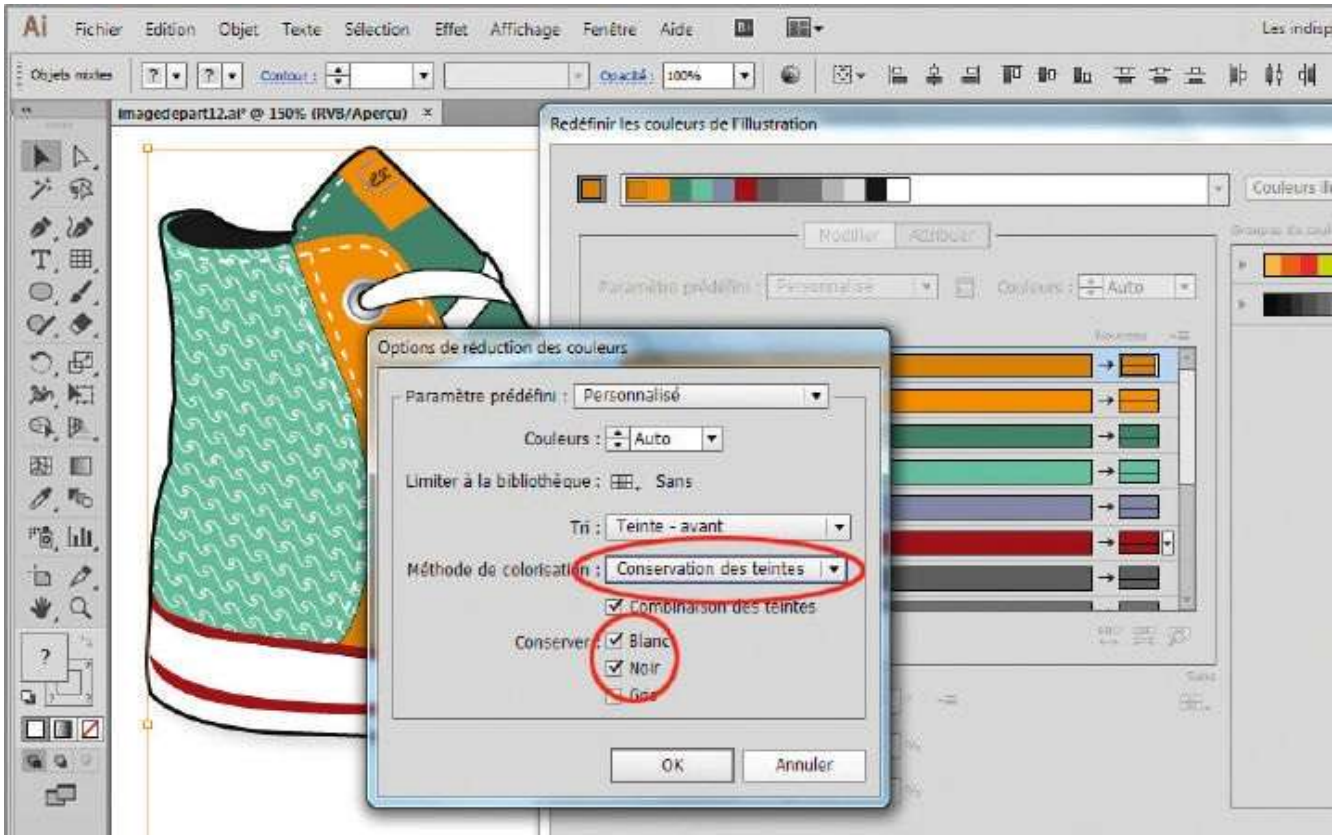
Fichier final : imagearrivee12.ai



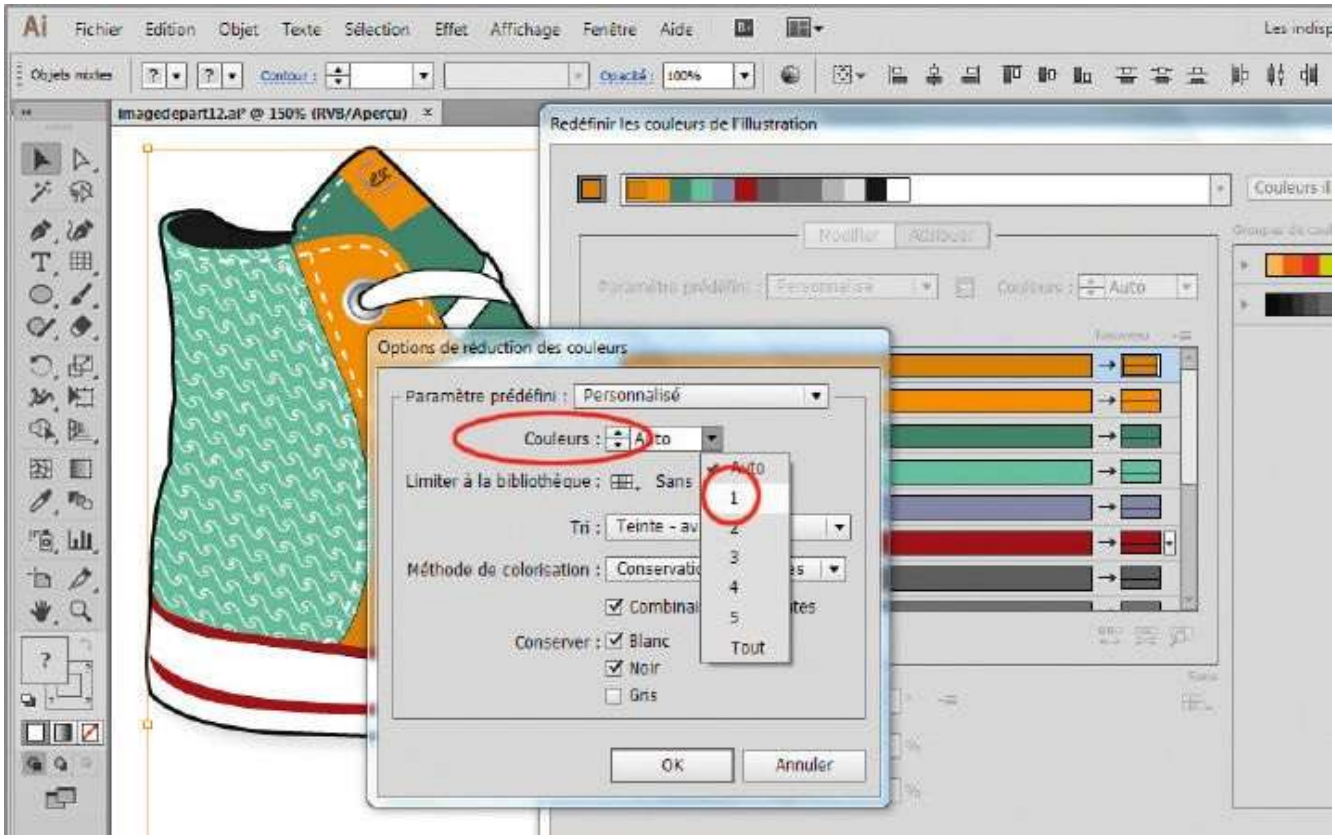
1 Ouvrez l'imagedepart12.ai. Sélectionnez l'ensemble de l'illustration via le raccourci Ctrl + A. Dans la palette de contrôle, cliquez sur l'icône en forme de rosace chromatique.



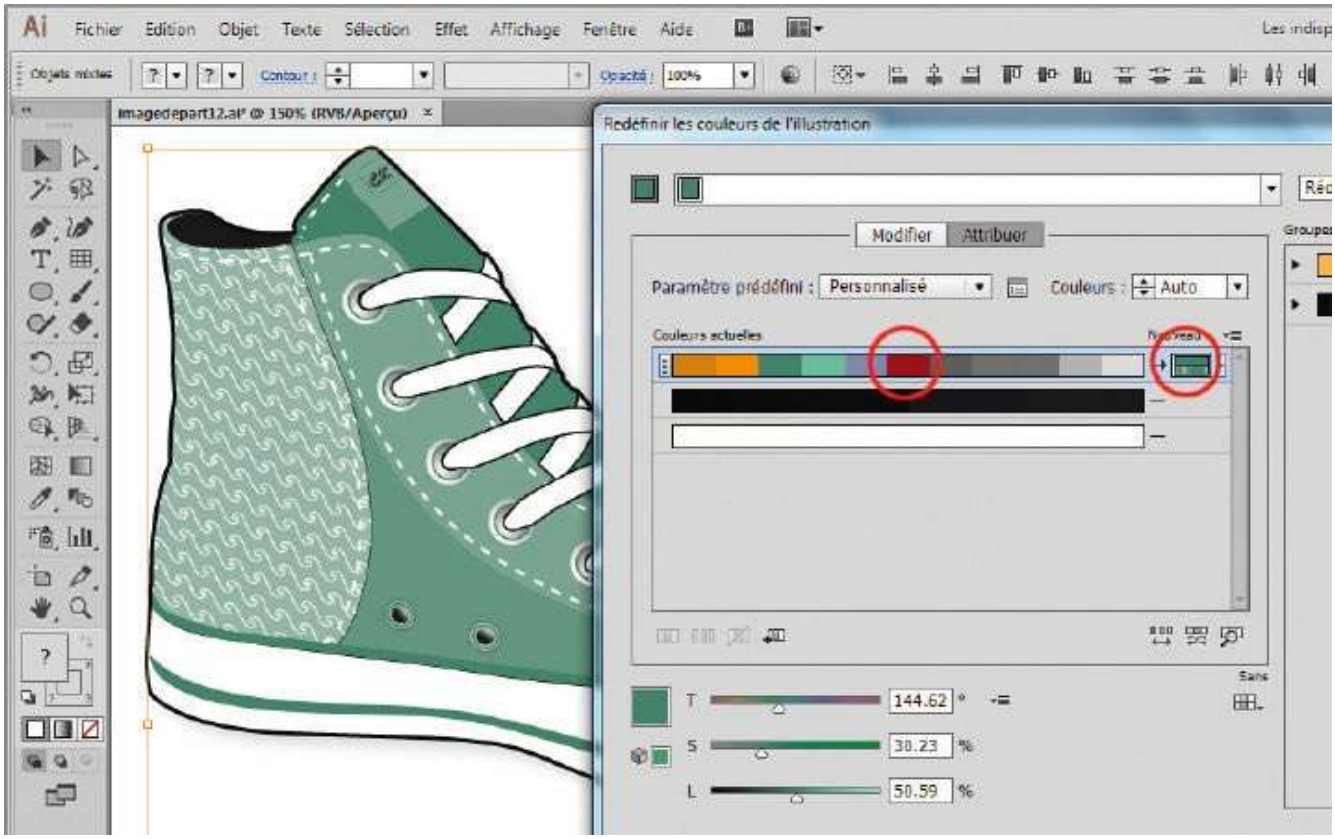
2 Dans la fenêtre qui s'ouvre, le module Attribuer est déjà sélectionné par défaut. Cliquez sur l'icône symbolisant une boîte de dialogue en miniature, située sous le bouton Attribuer.



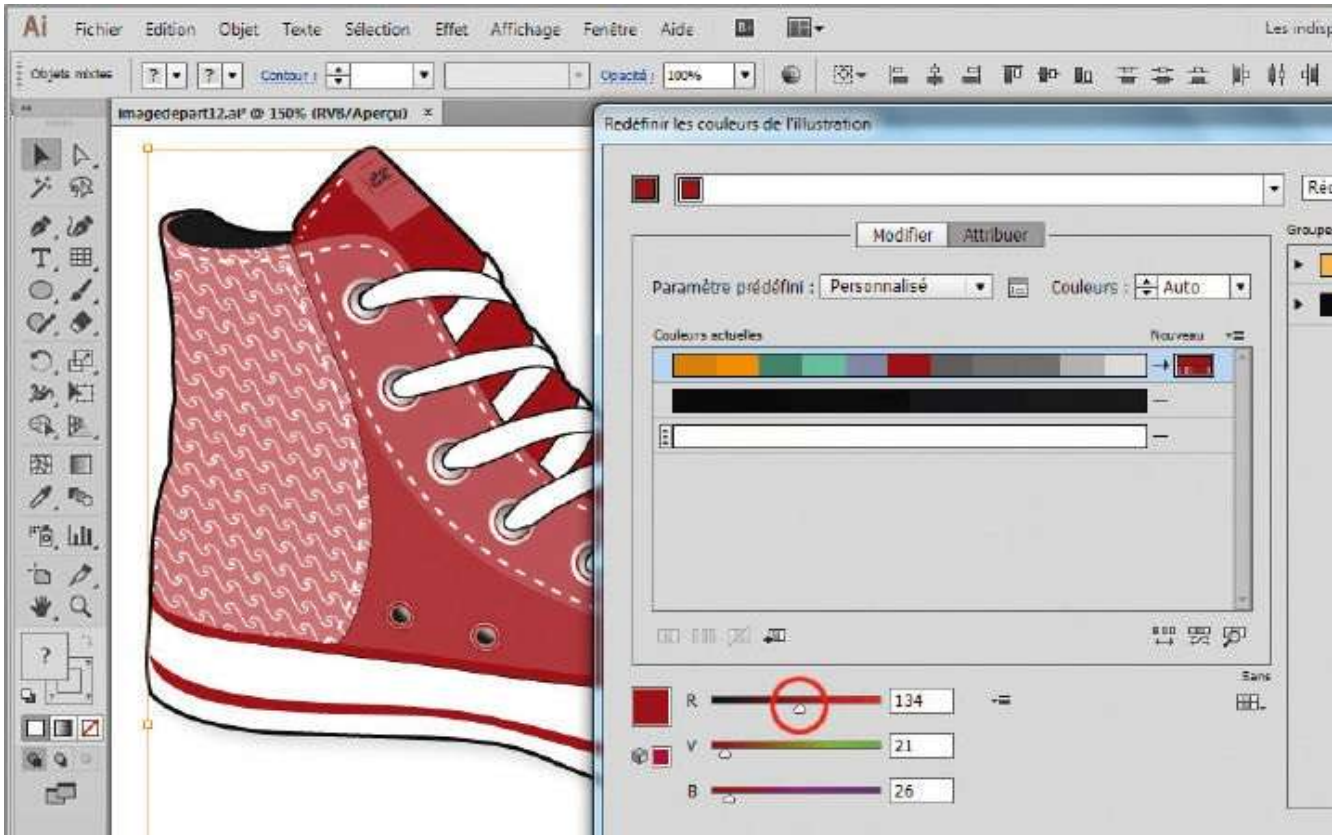
3 Dans la fenêtre qui apparaît, vérifiez que les blancs et les noirs seront préservés lors des changements de couleurs en vous assurant que les cases Blanc et Noir soient bien cochées. Puis choisissez Conservation des teintes dans le menu déroulant Méthode de colorisation.



4 Ouvrez le menu déroulant Couleurs situé en haut et choisissez 1 pour le nombre de couleurs utilisées. Validez en cliquant sur le bouton OK.



5 L'illustration est ainsi réduite à une seule couleur (en plus du noir), avec des différences de teinte réparties uniformément. Si cette couleur ne vous convient pas, glissez-déposez l'un des carrés colorés (par exemple, le carré marron) de la barre horizontale de gauche sur celle de droite.



6 La basket est maintenant de couleur bordeaux. Vous pouvez aussi modifier cette couleur via les curseurs de colorimétrie RVB, situés en bas de la boîte de dialogue.

Atelier 13

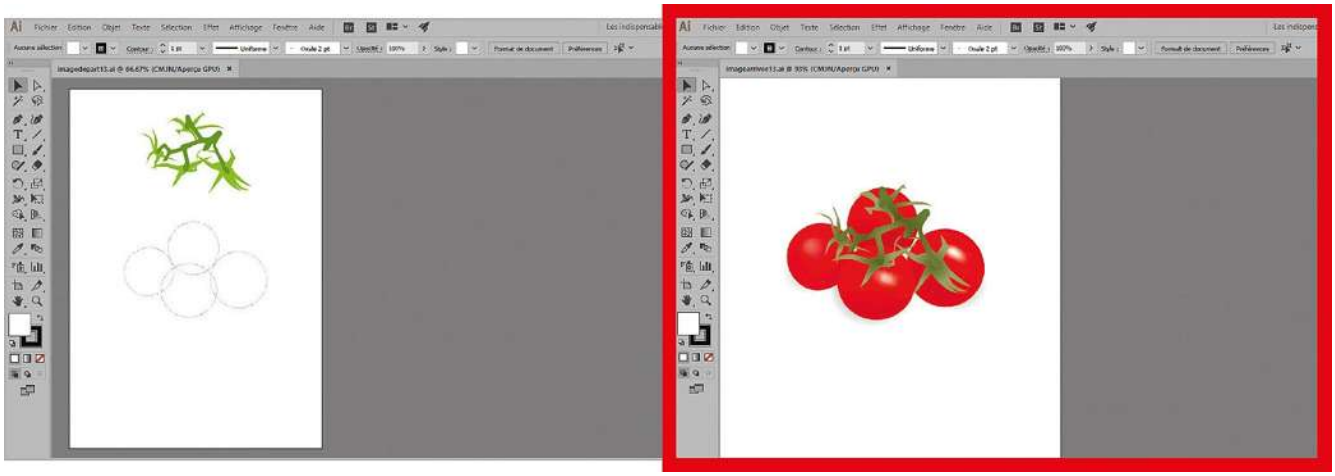
Reproduire l'effet d'un aérographe

Assez facile

Réalisation : 30 min

Outils utilisés :

Sélection directe
Palette Nuancier
Palette Transformation
Filet de dégradé
Palette Couleur



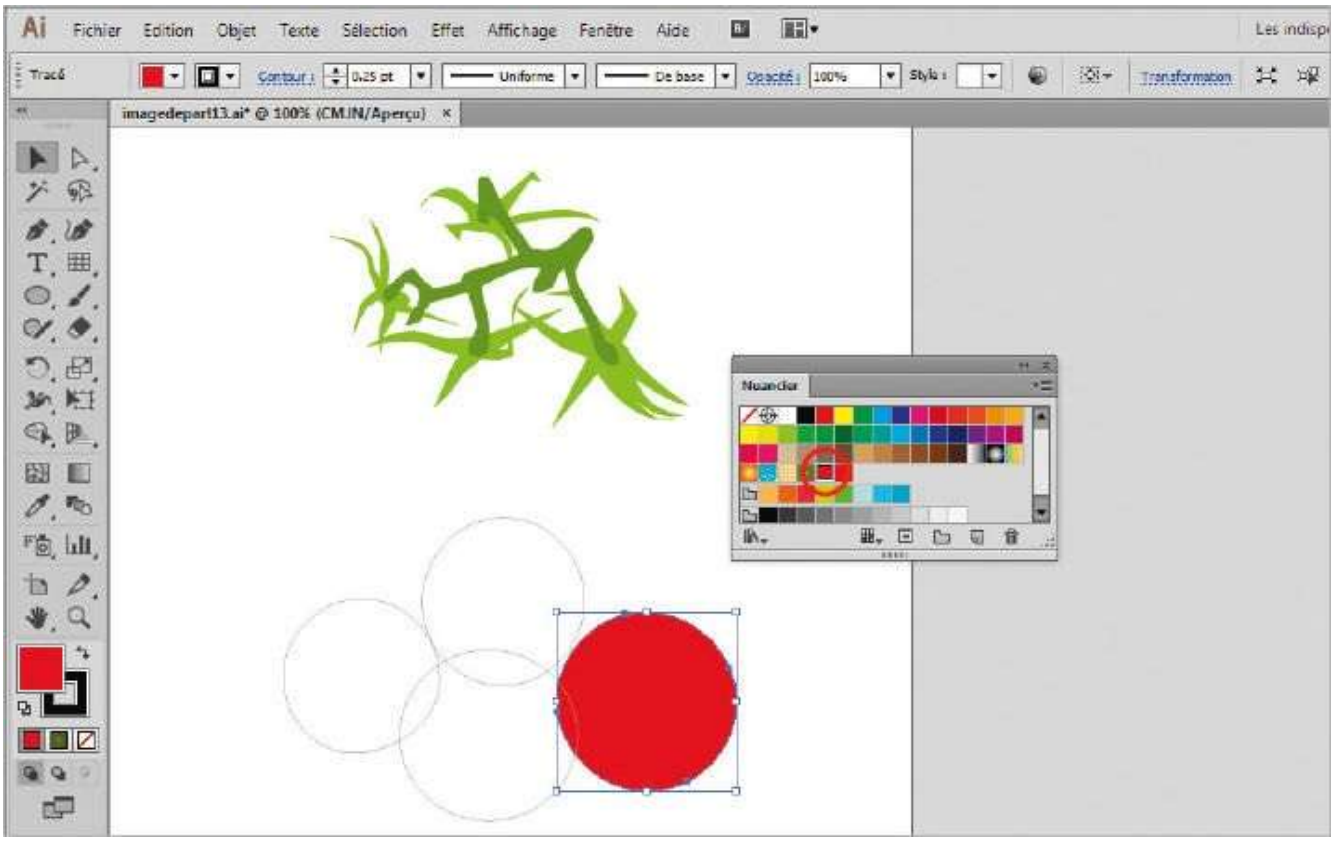
Malgré l'avancée des techniques numériques, l'aérographe reste encore un outil très

prisé par les illustrateurs qui souhaitent dessiner des œuvres hyperréalistes. Avec son petit pistolet doté d'un miniréservoir de peinture pulsée par air comprimé, il permet d'appliquer des touches subtiles de couleur, sans contact avec le support, grâce à des jets successifs bien dosés. Grâce au contrôle des débits d'air et de peinture, l'aérographe fournit ainsi des effets et des dégradés très précis.

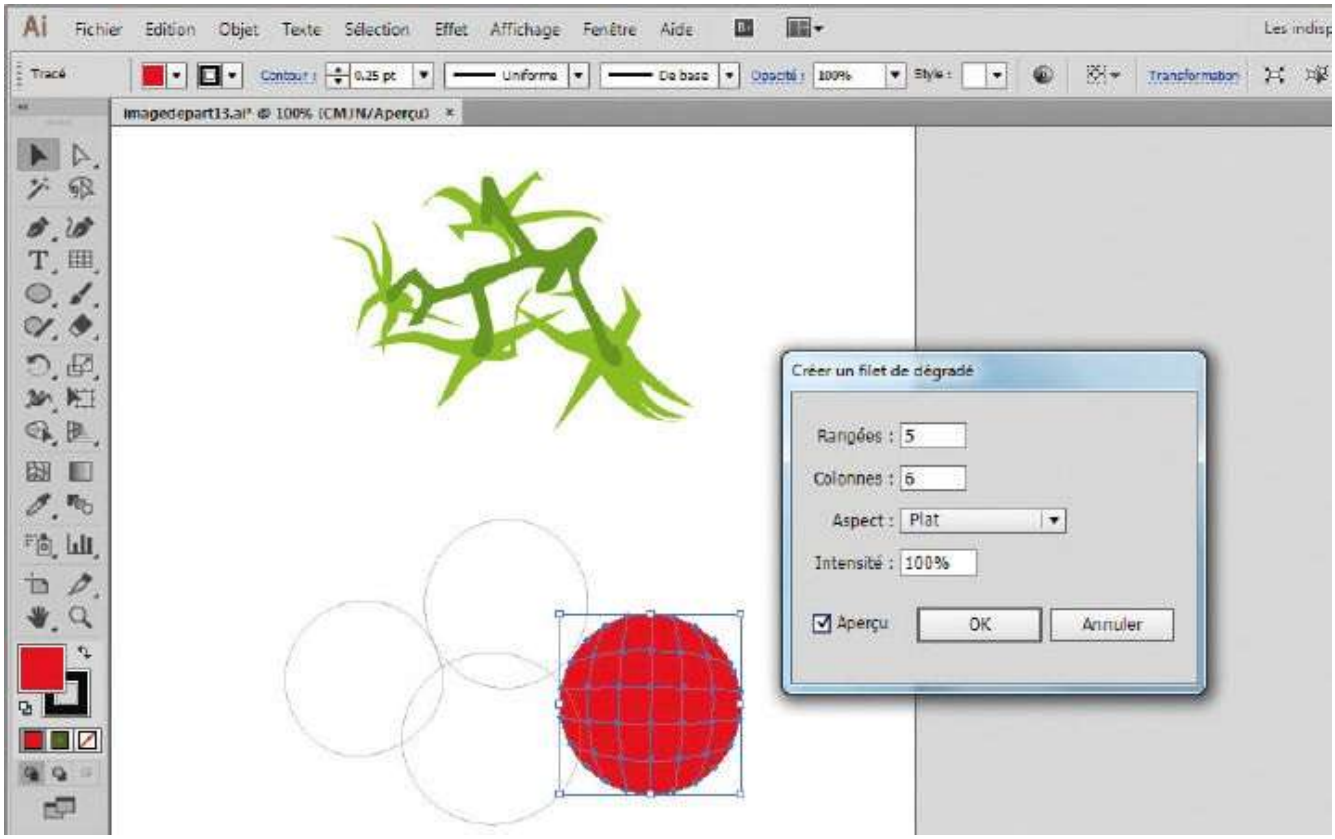
En utilisant l'outil Filet de dégradé d'Illustrator, vous pouvez retrouver les résultats produits par un aérographe. Cet outil possède des points d'ancrage qui sont en fait des conteneurs de couleur modifiables à souhait. Mais attention, la maîtrise du filet de dégradé est assez délicate ; vous en apprendrez les bases dans cet atelier, en donnant à des cercles l'apparence de tomates.

Fichier initial : imagedepart13.ai

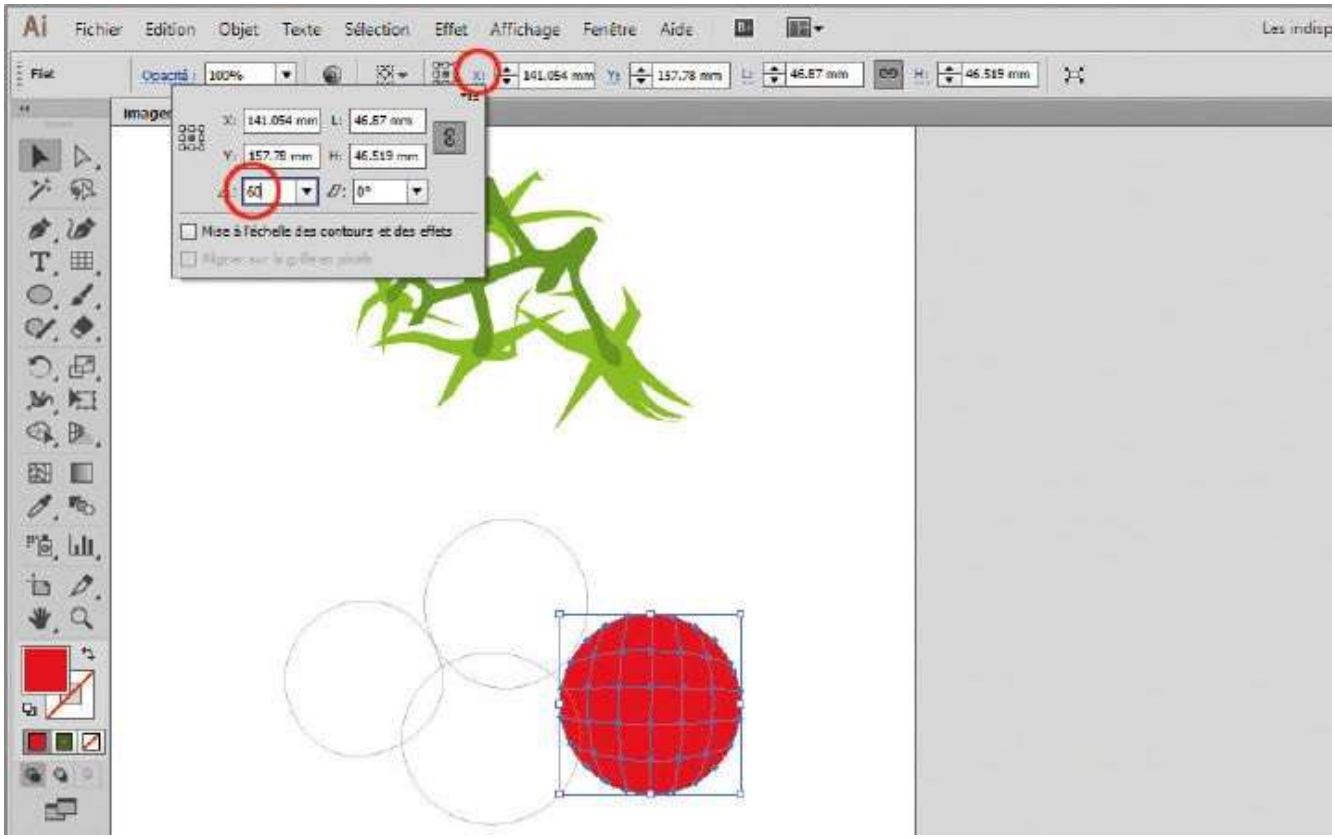
Fichier final : imagearrivee13.ai



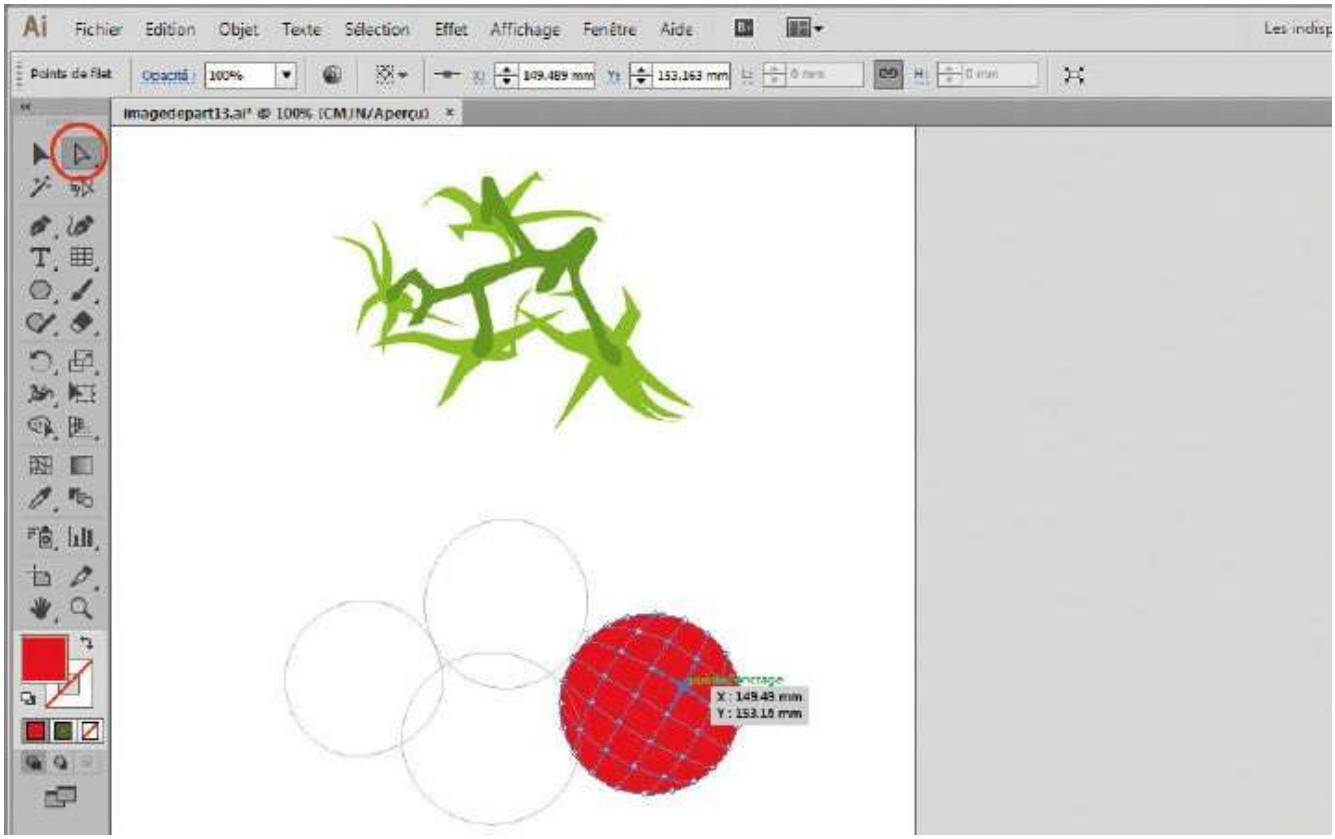
1 Ouvrez l'imagedepart13.ai. Parmi les quatre ellipses déjà tracées, qui vont correspondre aux tomates, sélectionnez celle de droite avec l'outil Sélection en traçant un rectangle de sélection autour. Remplissez-la ensuite à l'aide d'une couleur rouge présente dans la palette Nuancier (voir atelier 09).



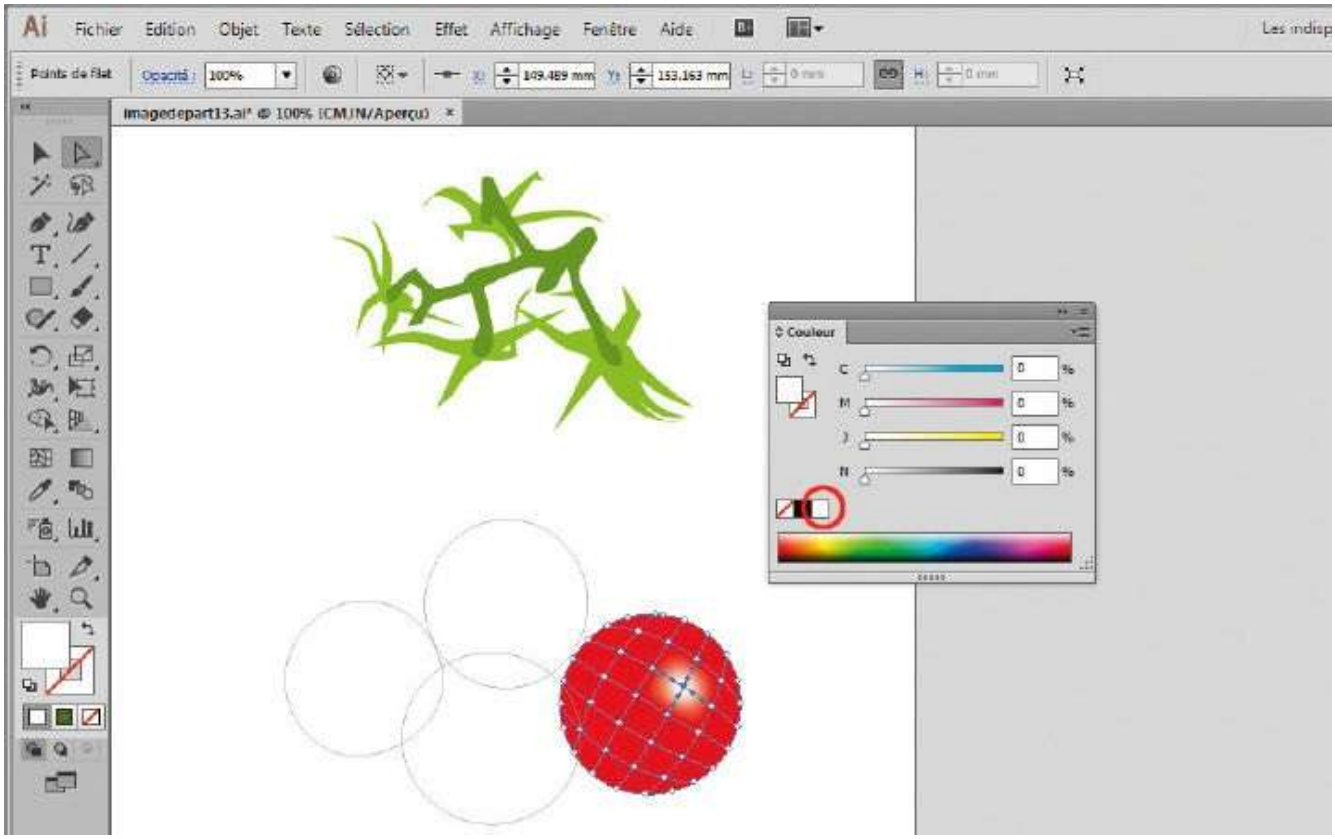
2 L’ellipse toujours sélectionnée, créez un filet de dégradé via le menu Objet>Créer un filet de dégradé dans la barre de menus supérieure. Dans la boîte de dialogue qui s’ouvre, choisissez 6 colonnes et 5 rangées afin d’obtenir un filet suffisamment fourni. Validez par le bouton OK.



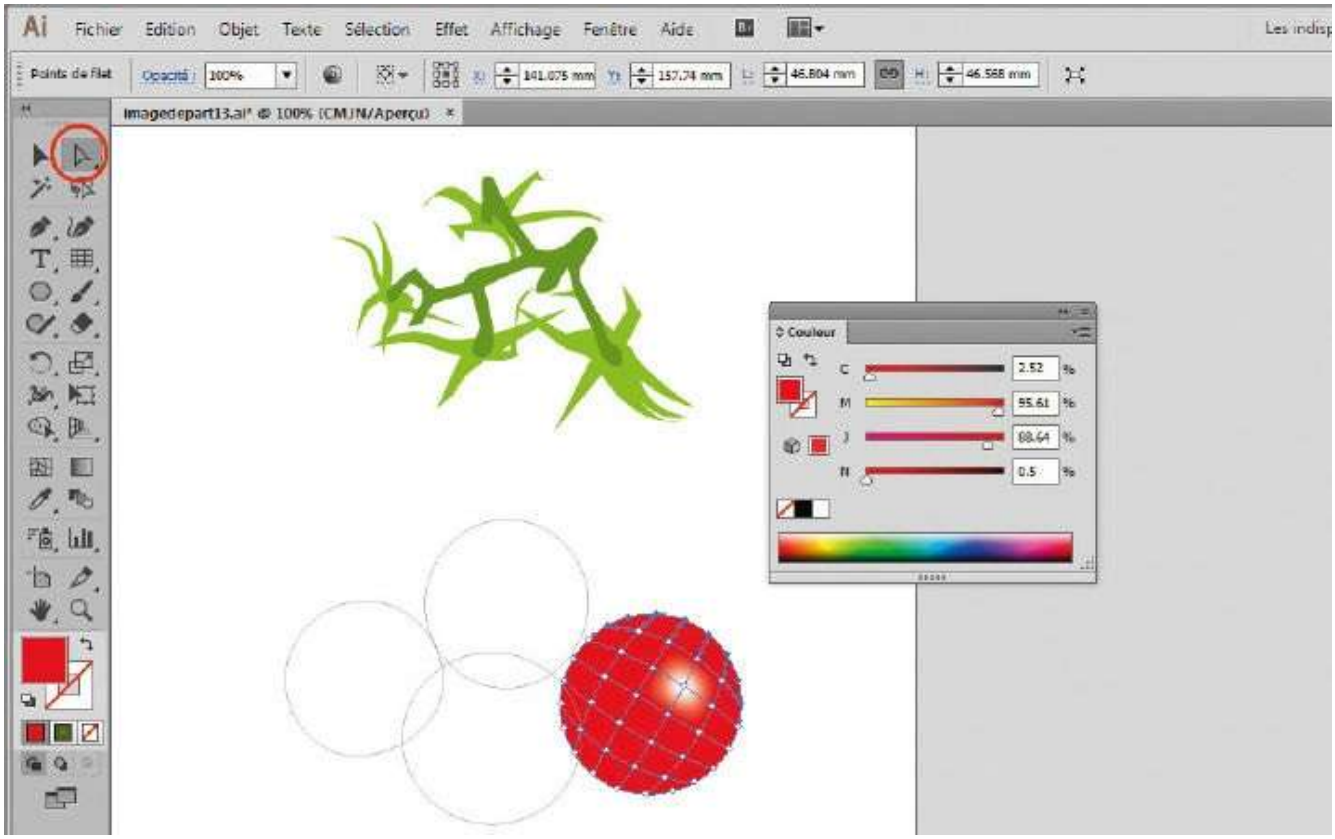
3 Afin de mieux orienter les reflets de couleur appliqués, cliquez sur X ou Y dans la palette de contrôle : la palette Transformation apparaît alors. Dans la zone affectée à la rotation, en bas à gauche, saisissez 60.



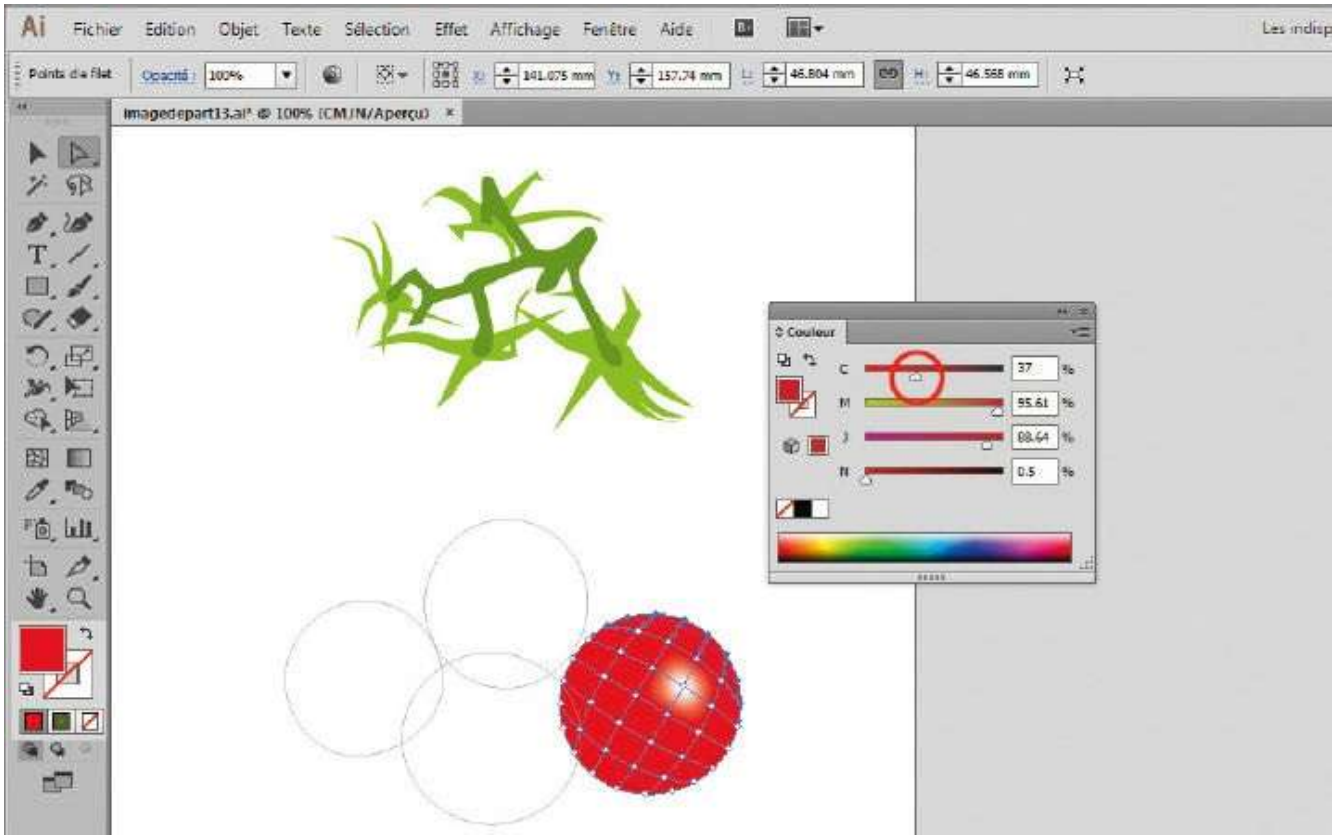
4 Désélectionnez l'ellipse et, via le raccourci Ctrl + U, affichez les repères commentés. Le filet de dégradé étant visible, sélectionnez, à l'aide de l'outil Sélection directe, un point d'ancrage qui va recevoir une couleur différente.



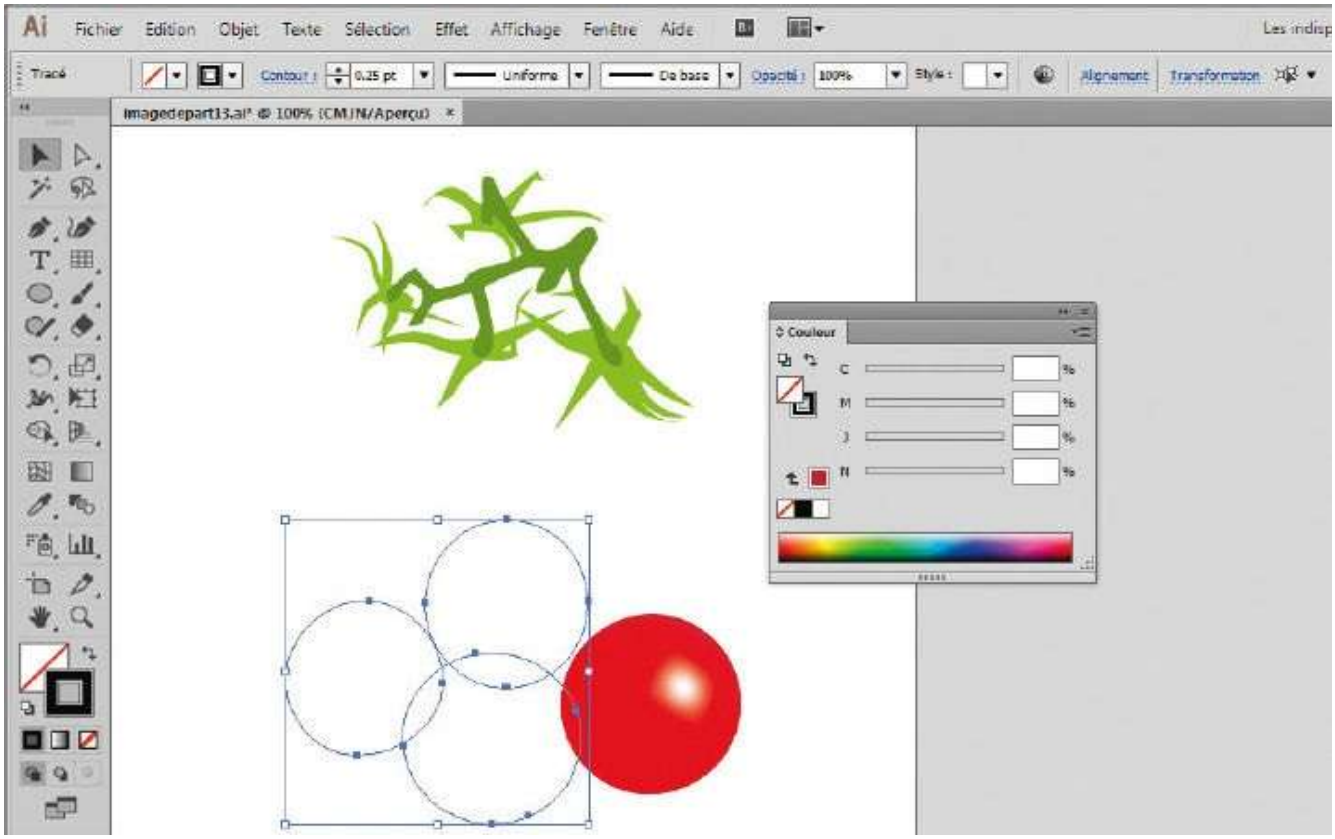
5 Ce point d'ancrage étant sélectionné, ouvrez la palette Couleur via le raccourci F6 et cliquez sur la couleur blanche, en bas à droite. Un effet de lumière est ainsi créé.



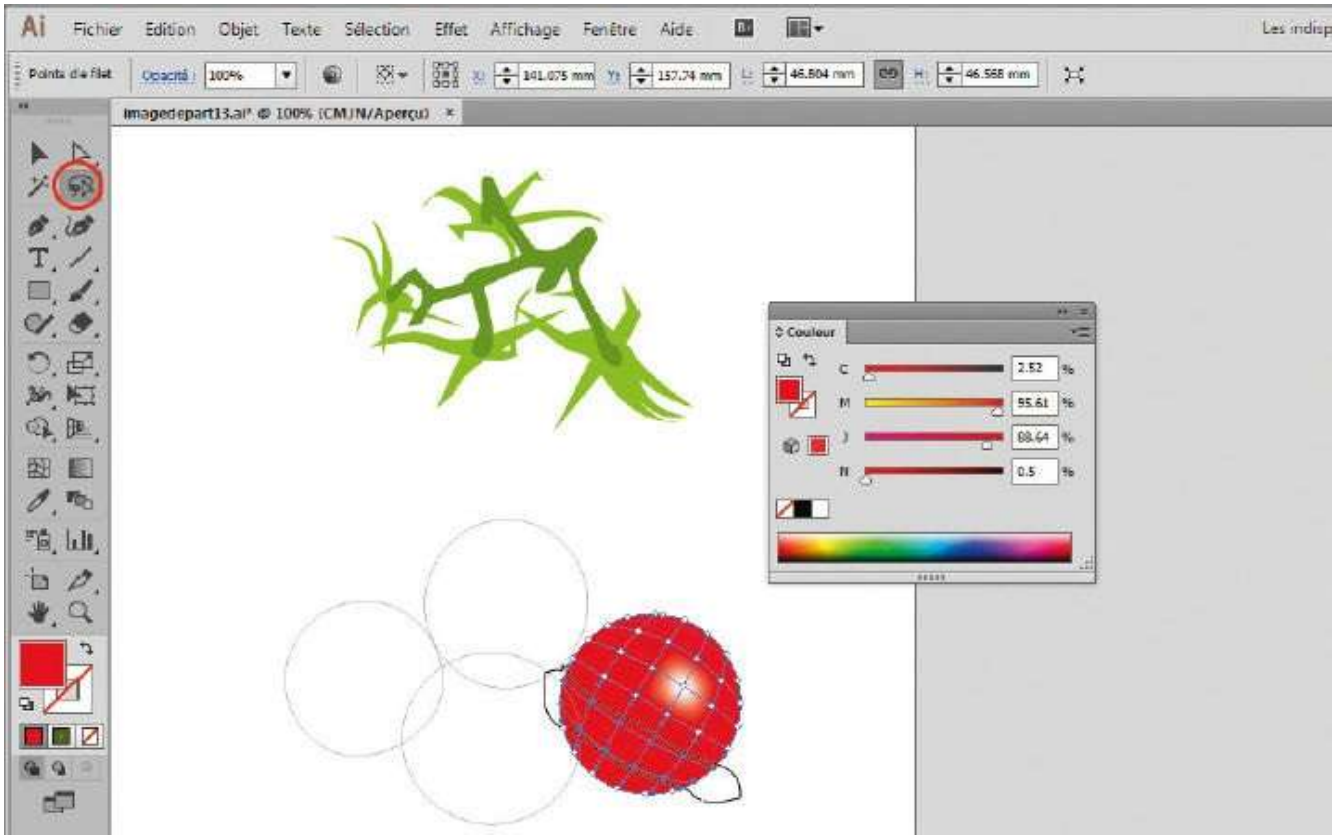
6 Il reste à ajouter des effets d'ombre sur la tomate. Avec l'outil Sélection directe, sélectionnez les points d'ancrage périphériques sur le haut de la tomate, comme indiqué, tout en maintenant enfoncée la touche Maj pour les ajouter à la sélection.



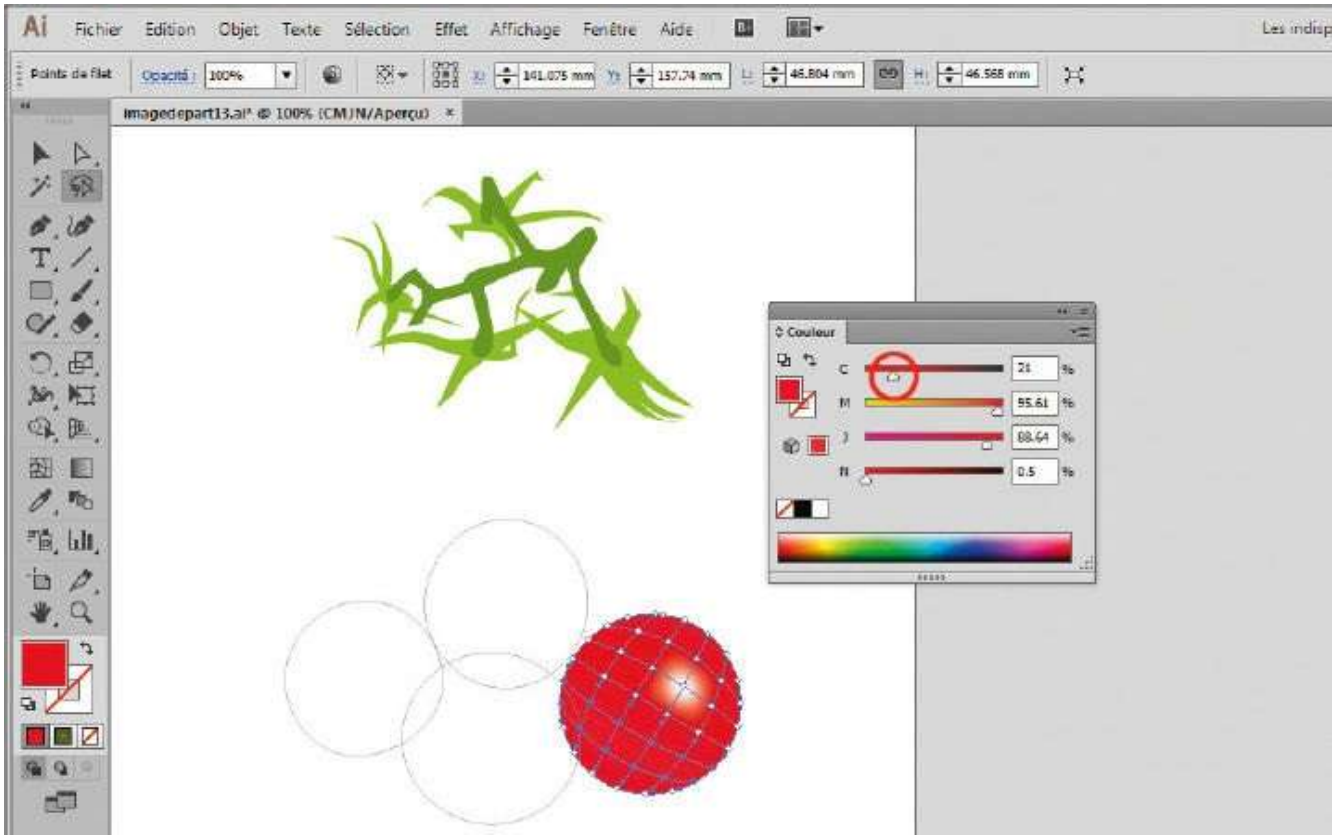
7 Une fois ces points d'ancrage sélectionnés, assombrissez la couleur rouge en déplaçant le curseur Cyan (C) de la palette Couleur vers la droite.



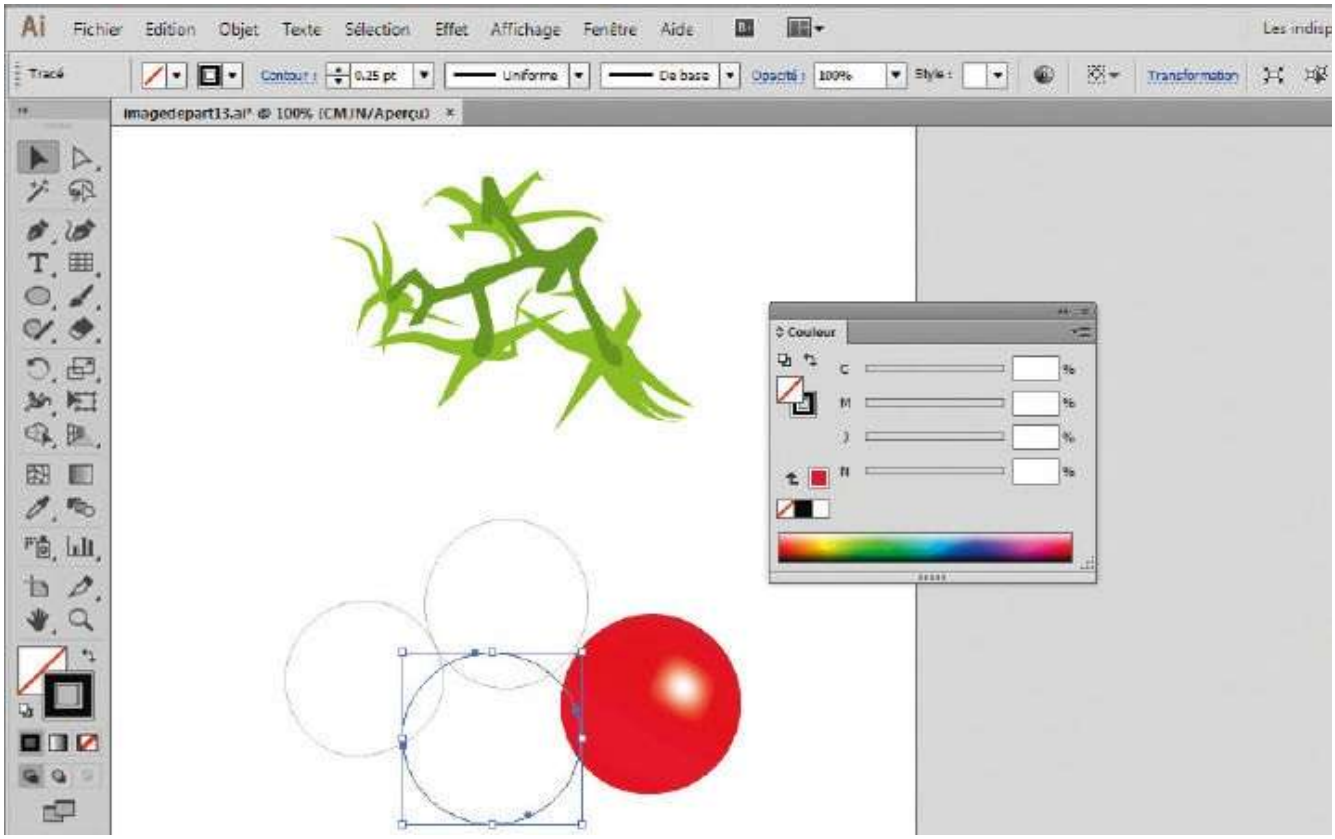
8 Pour finaliser le dessin de la tomate sans être gêné par les autres ellipses, sélectionnez ces dernières en traçant un rectangle de sélection autour avec l'outil Sélection et verrouillez leur position via le raccourci Ctrl + 2 ou par le menu Objet>Verrouiller>Sélection.



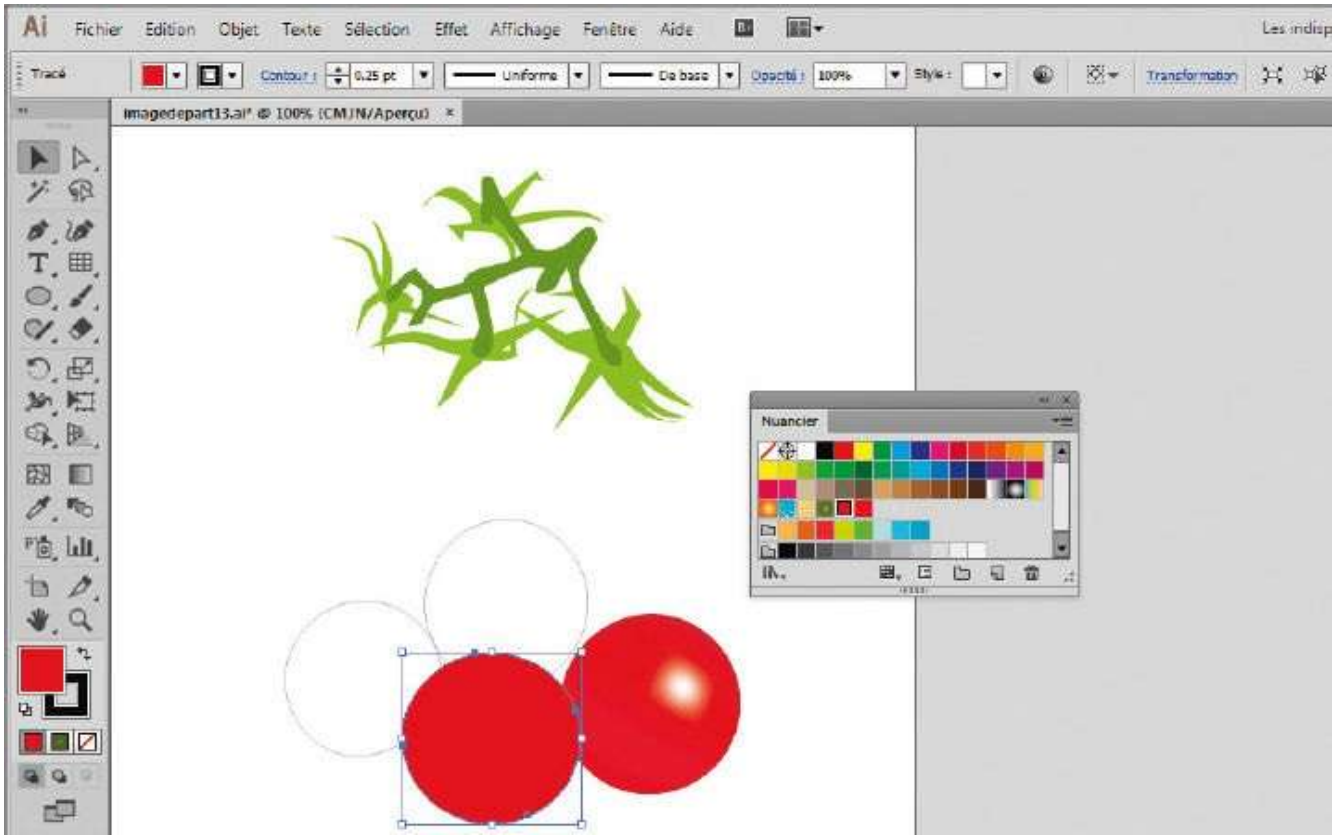
9 Reproduisez l’étape 6 sur le bas de la tomate, mais cette fois avec un autre outil de sélection, le lasso. Pour cela, cliquez une fois sur la tomate avec l’outil Sélection pour afficher le filet de dégradé et sélectionnez les points désirés en les entourant avec l’outil Lasso de la palette d’outils.



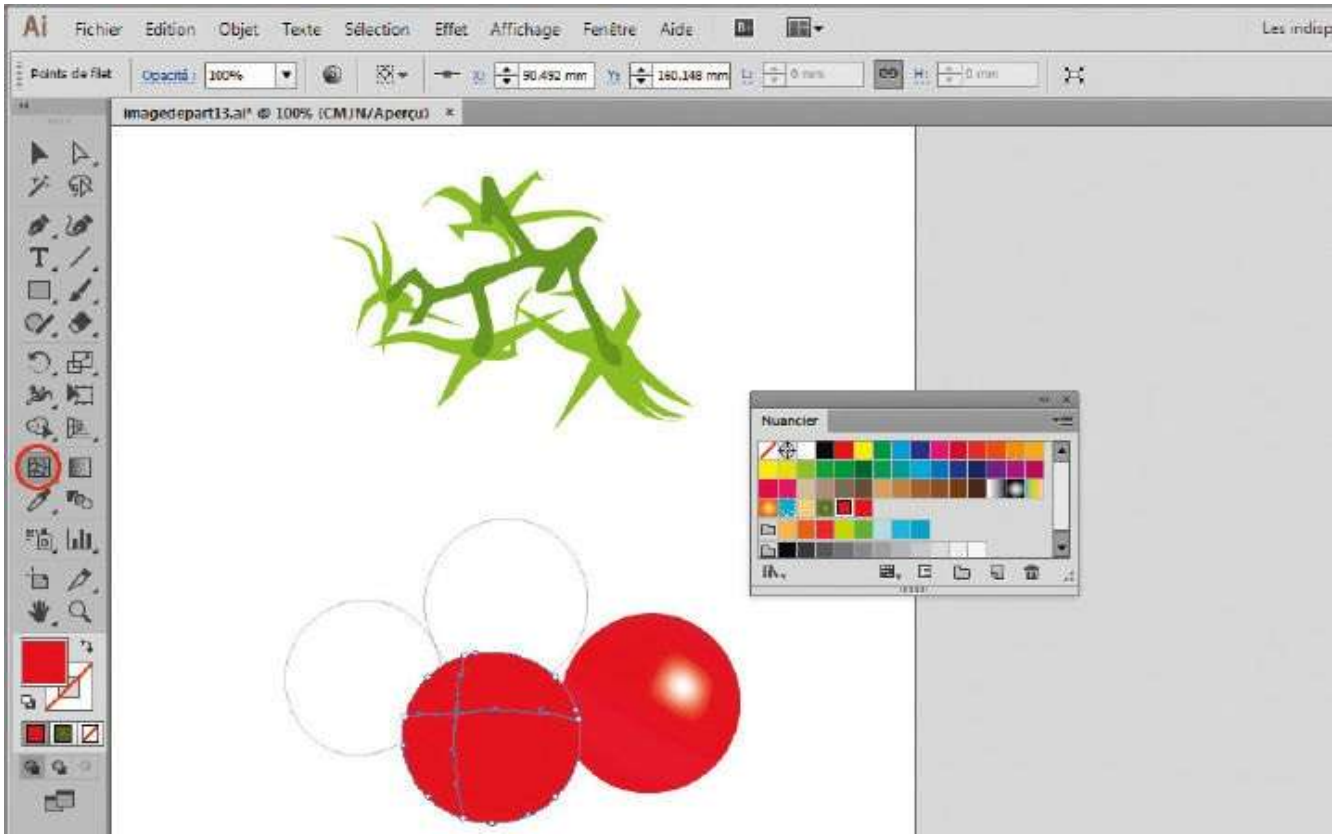
10 De façon analogue à l'étape 7, déplacez le curseur Cyan de la palette Couleur vers la droite pour assombrir cette zone de points d'ancrage.



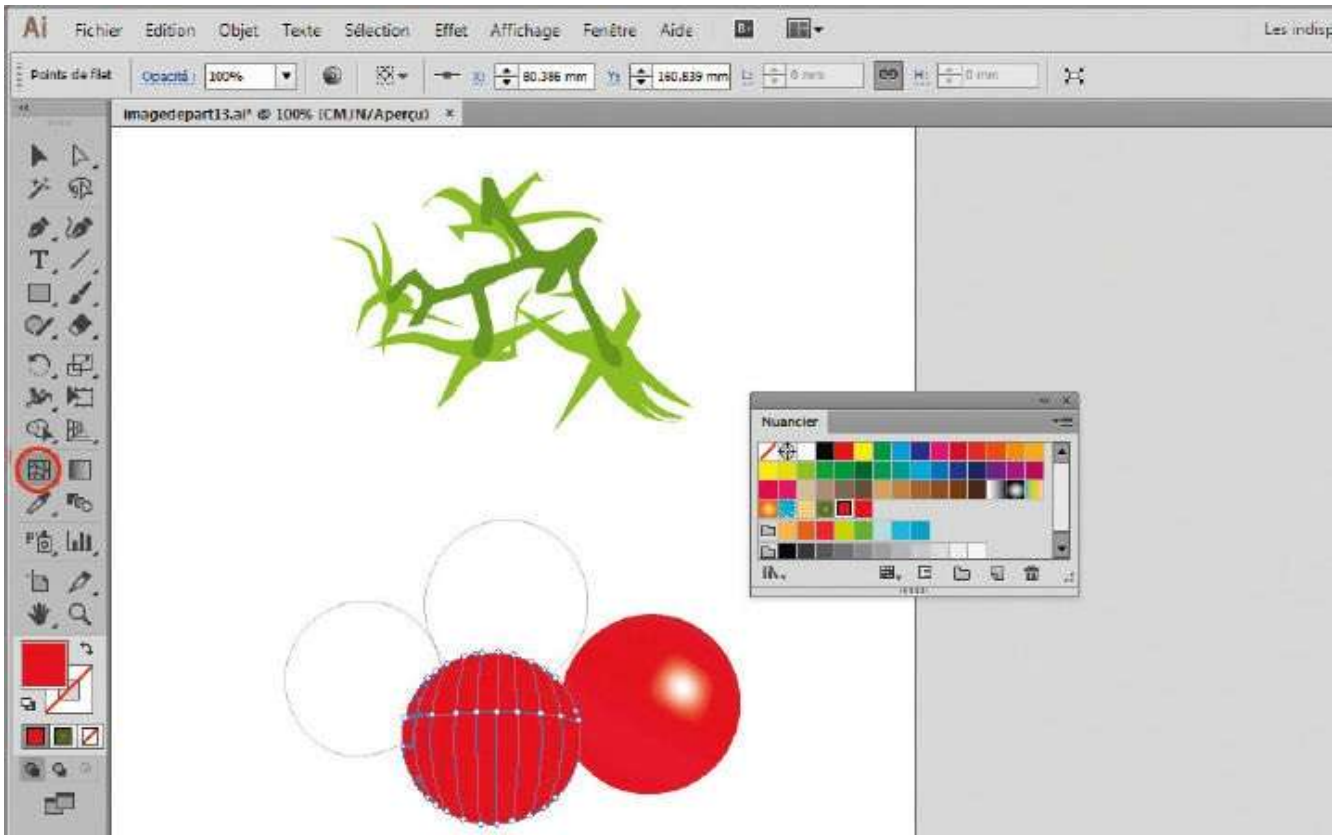
11 Afin de travailler sur le reste de l'illustration, déverrouillez les ellipses via le menu Objet>Tout déverrouiller. Puis sélectionnez la tomate finalisée et les deux ellipses supérieures, et verrouillez-les via le raccourci Ctrl + 2. Sélectionnez ensuite l'ellipse non verrouillée.



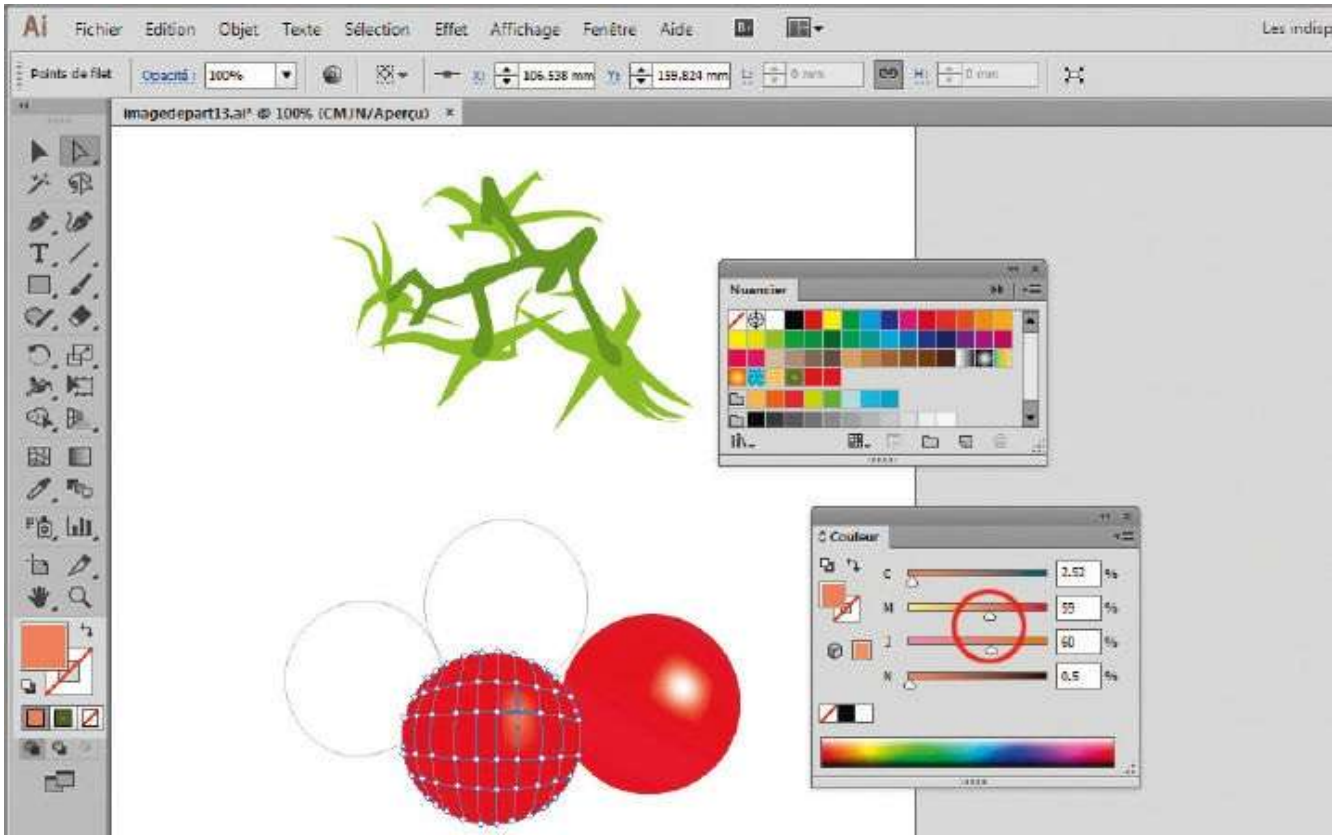
12 Comme à l'étape 1, remplissez-la avec une couleur rouge de la palette Nuancier.



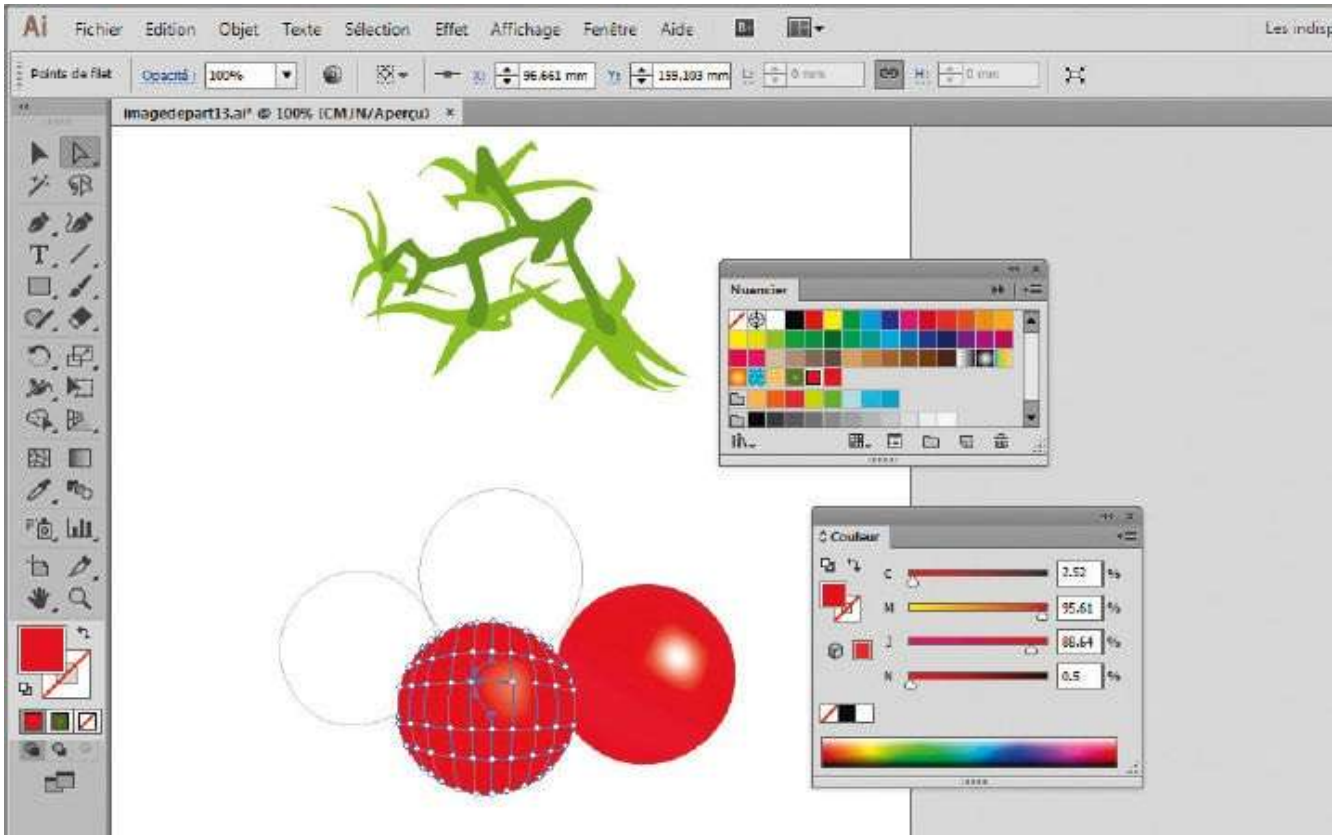
13 Cette fois-ci, vous allez utiliser l'outil Filet de dégradé sans le paramétrer mais en créant les filets un par un. Dans la palette d'outils, cliquez sur l'outil Filet de dégradé et placez un premier point d'ancrage sur l'ellipse.



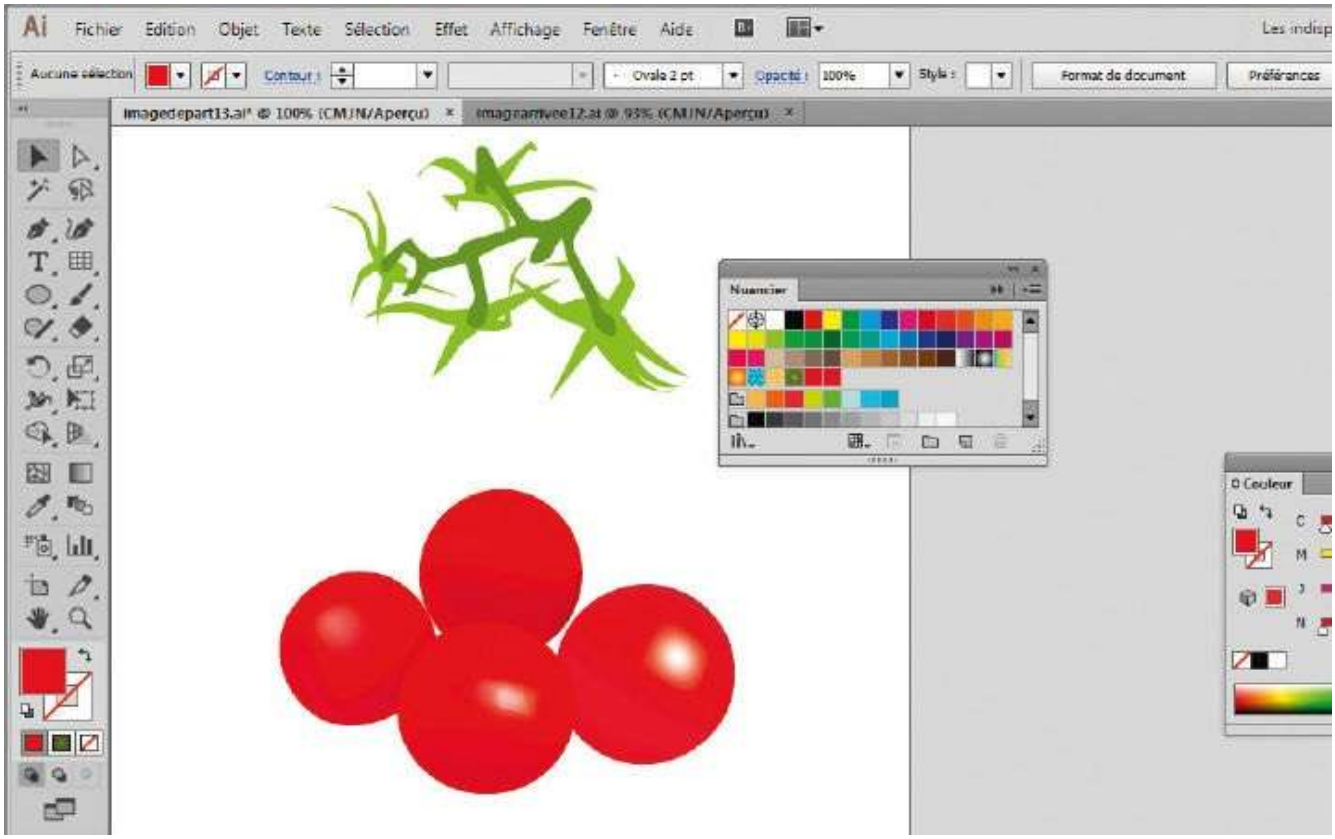
14 Continuez à placer de nouveaux points d'ancrage, en cliquant sur la ligne existante pour ne créer que de nouvelles colonnes. Créez ensuite de nouvelles lignes, en plaçant les points sur une colonne existante.



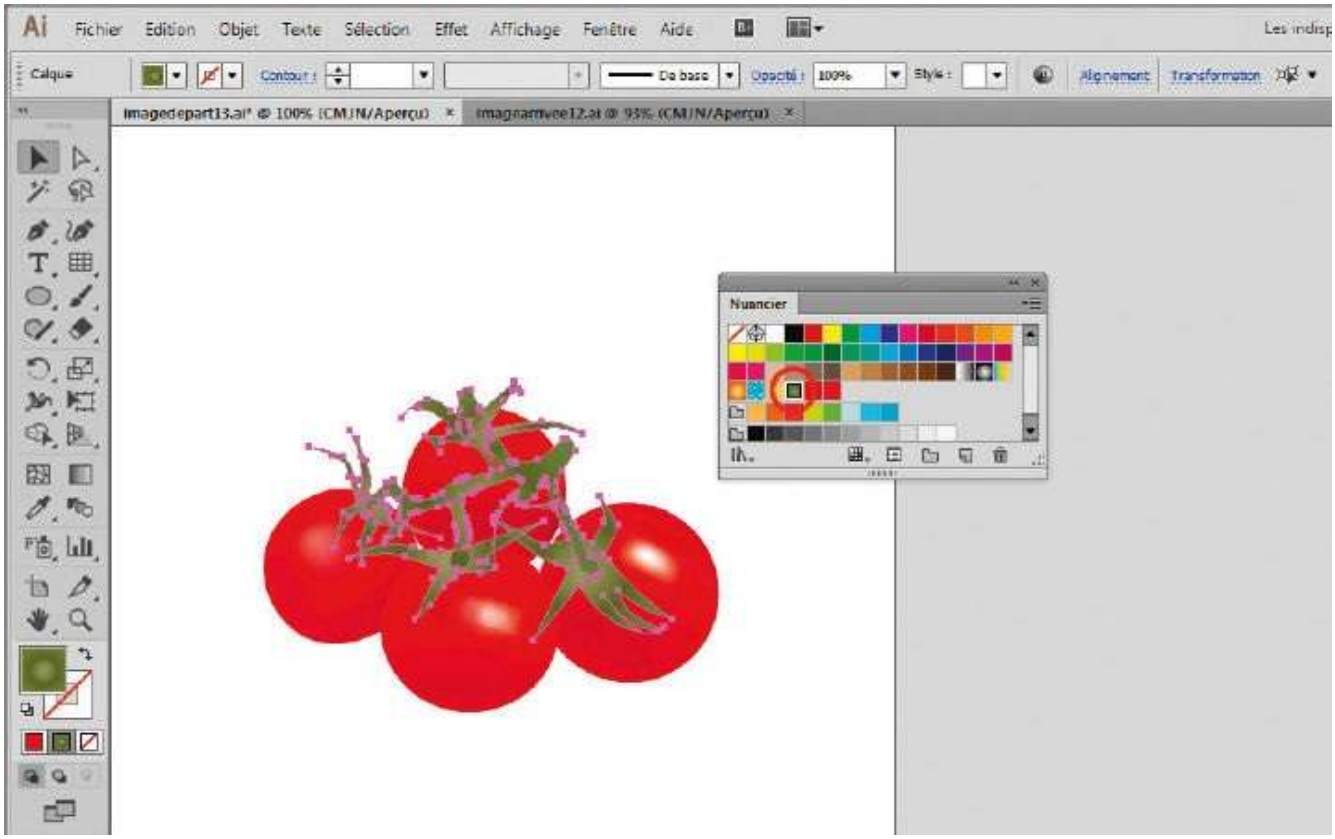
15 Cette méthode permet de créer des filets plus personnalisés, avec des espaces sur mesure. Sélectionnez un point d'ancrage et, dans la palette Couleur, déplacez les curseurs Magenta (M) et Jaune (J) vers la gauche pour obtenir une tache claire.



16 Déplacez ensuite légèrement vers la gauche les points adjacents en cliquant-glissant dessus : vous déformez ainsi le dégradé pour créer un effet supplémentaire.



17 Reproduisez les étapes précédentes sur les deux autres ellipses, en plaçant judicieusement les ombres et les lumières grâce aux filets de dégradé.



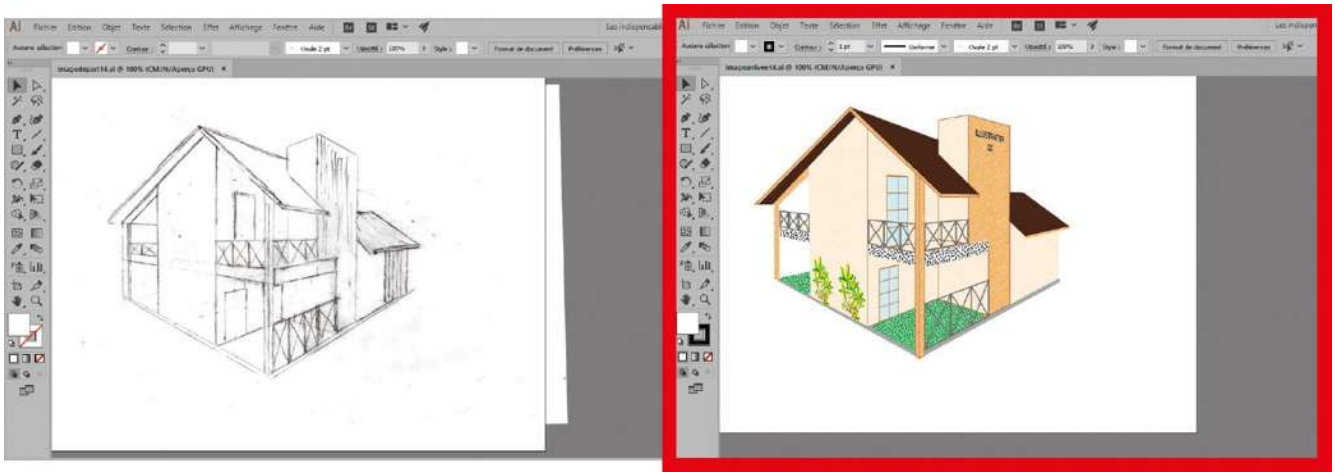
18 Pour finir, sélectionnez les branches des tomates avec l'outil Sélection en traçant un rectangle de sélection autour (car ces branches sont composées de plusieurs tracés) et colorez-les avec un dégradé classique que vous trouverez dans la palette Nuancier.

Créer une perspective

Assez facile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :
Grille de perspective
Sélection de perspective
Rectangle
Palette Symbole
Palette Nuancier



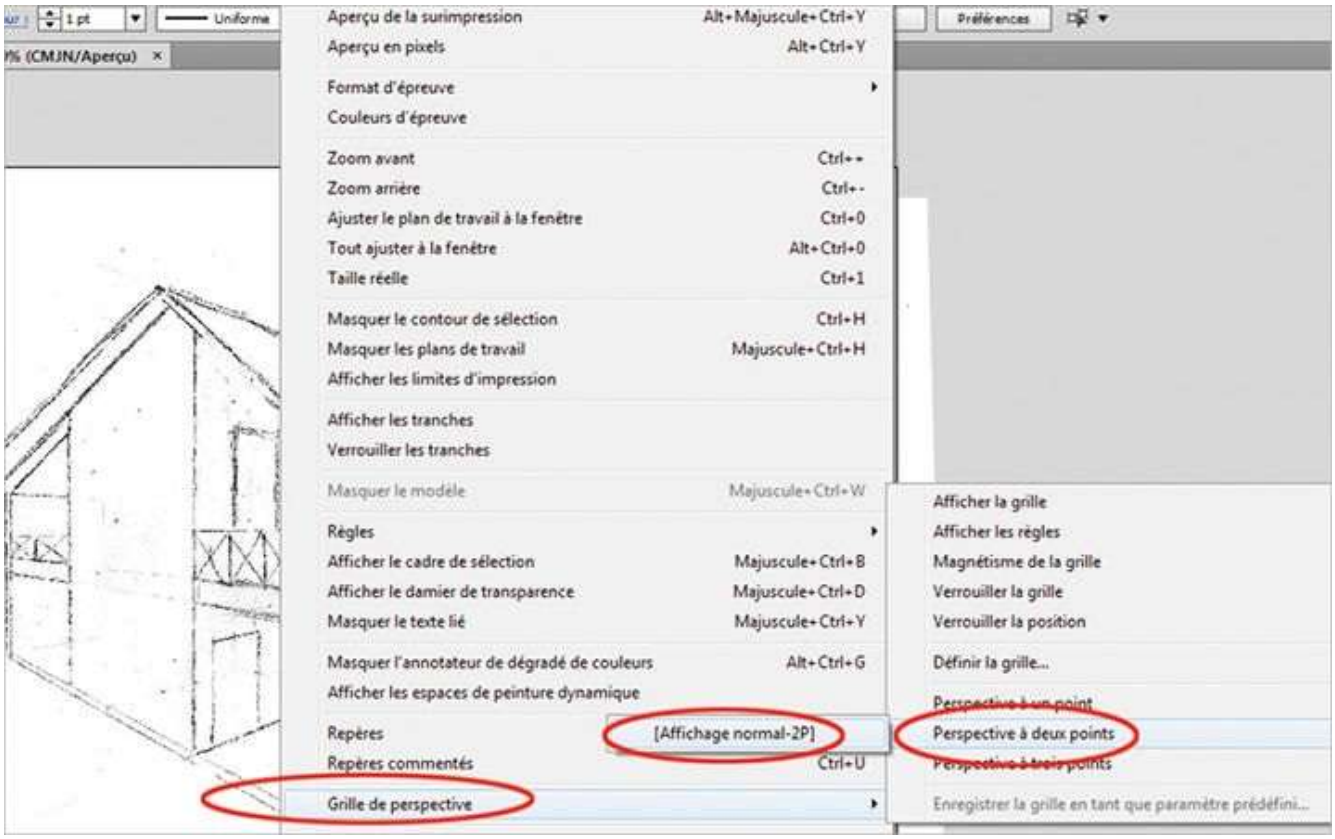
Ce premier atelier dédié aux outils de transformation d'Illustrator aborde le sujet du

dessin en perspective, dont la mise en œuvre demeurait limitée avec les versions CS4 et antérieures. Mais grâce à son outil Grille de perspective, apparu dans la version CS5, Illustrator permet de guider le dessin sur plusieurs plans en perspective, avec au choix un, deux ou trois points de fuite.

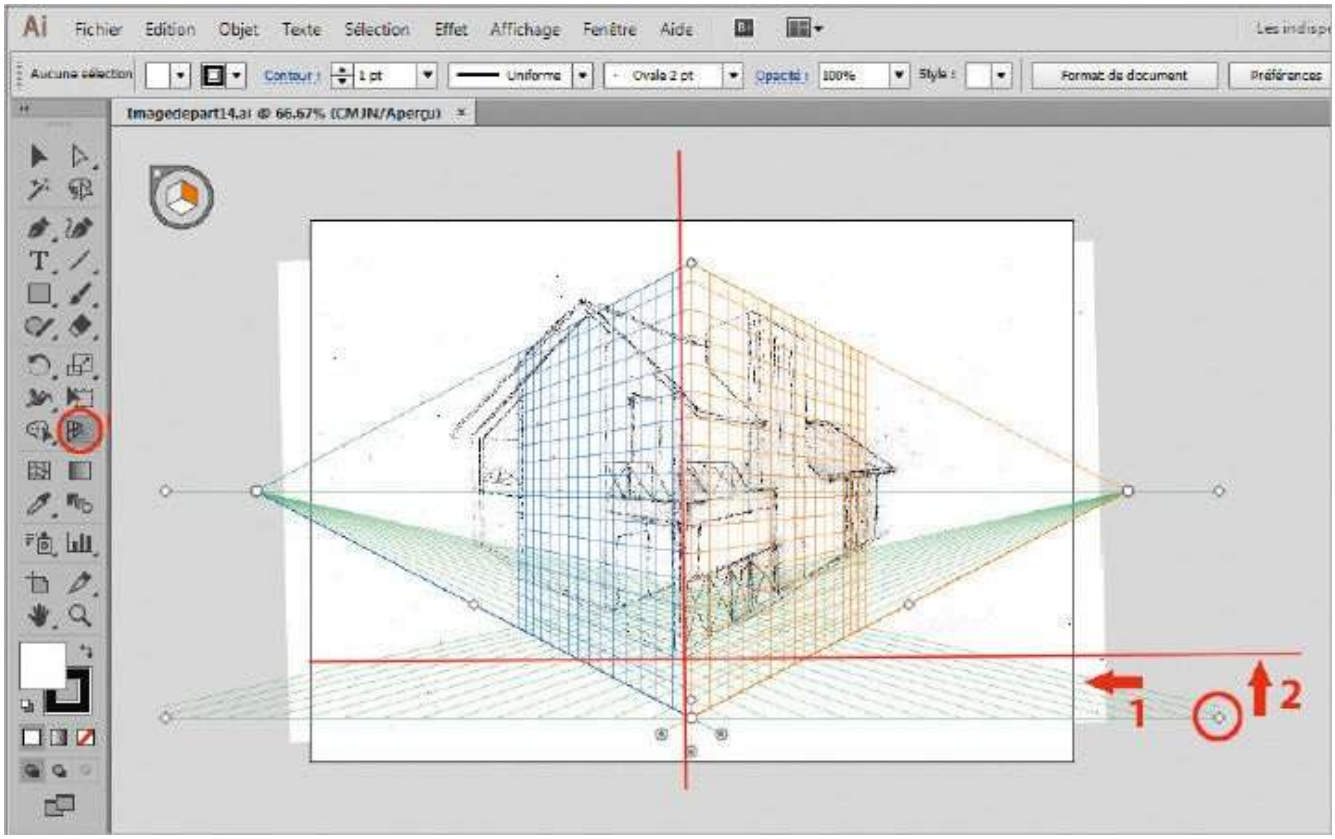
Avec cet outil, il est aussi possible de transformer automatiquement une forme, un symbole ou du texte pour qu'ils épousent une perspective donnée. Il suffit de sélectionner l'une des grilles de perspective avec l'outil Sélection de perspective et de positionner tout simplement les éléments choisis. Dans cet exercice, vous utiliserez le dessin scanné comme modèle et, avec l'aide de la grille de perspective, vous dessinerez une maison en appliquant une perspective à deux points de fuite.

Fichier initial : imagedepart14.ai

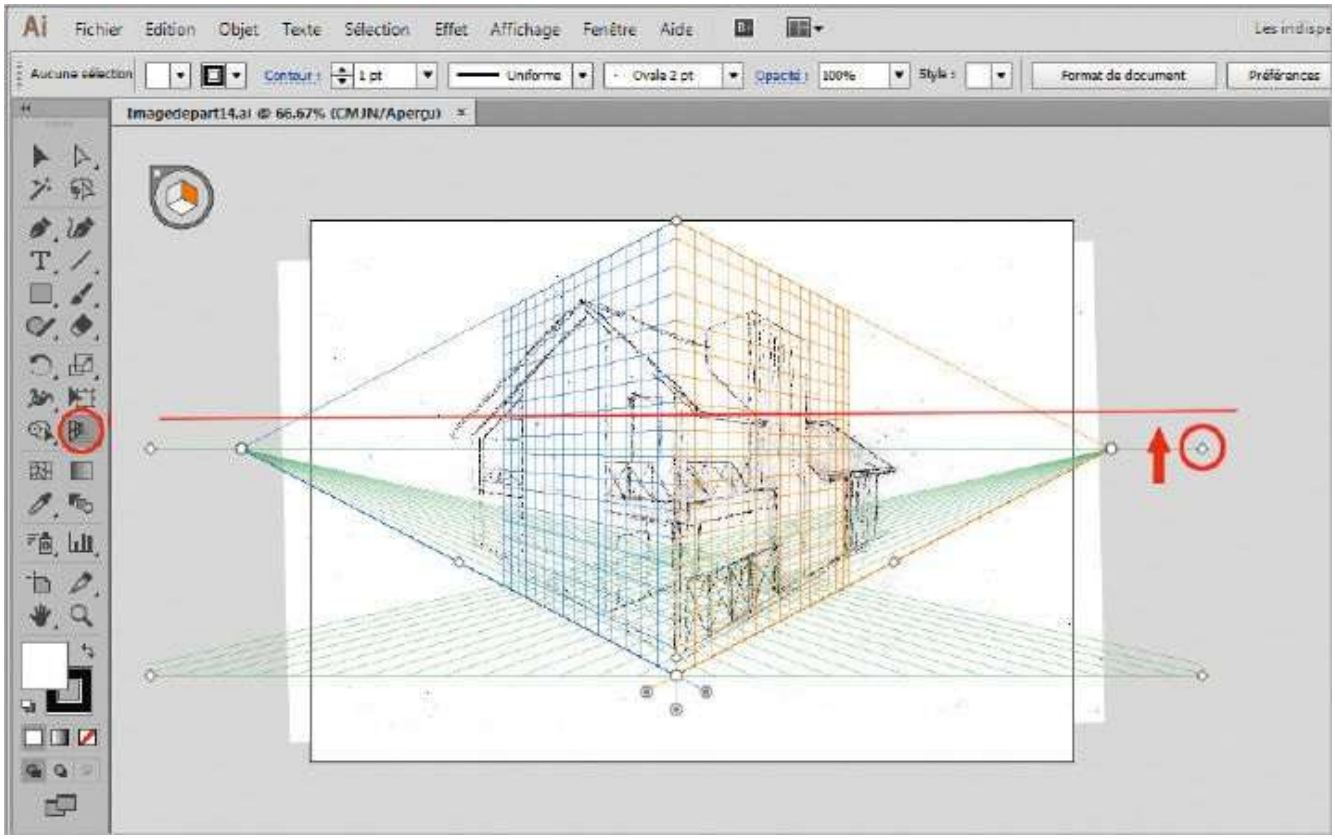
Fichier final : imagearrivee14.ai



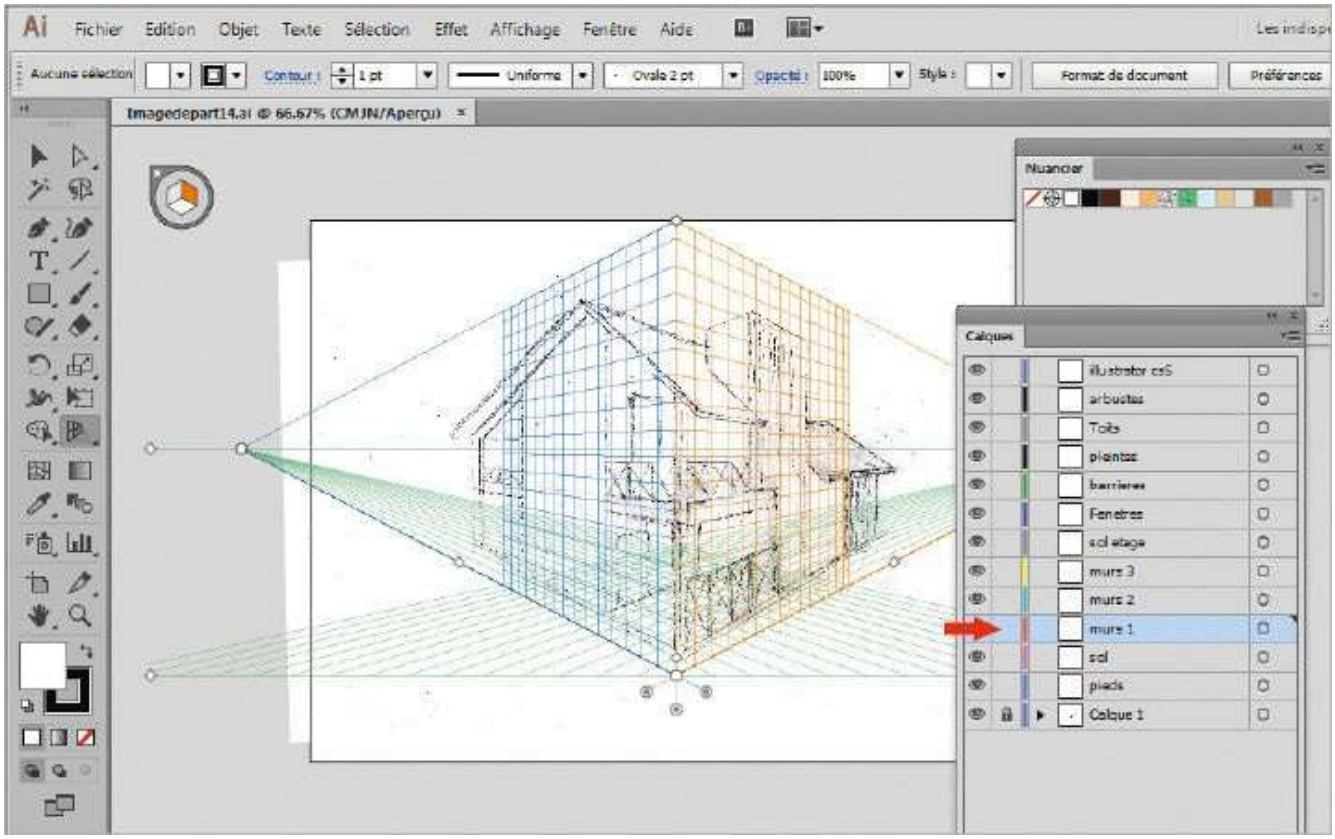
1 Ouvrez l'image de départ. Afin d'afficher la grille de perspective avec deux points de fuite, allez dans le menu Affichage>Grille de perspective>Perspective à deux points>[Affichage normal-2P].



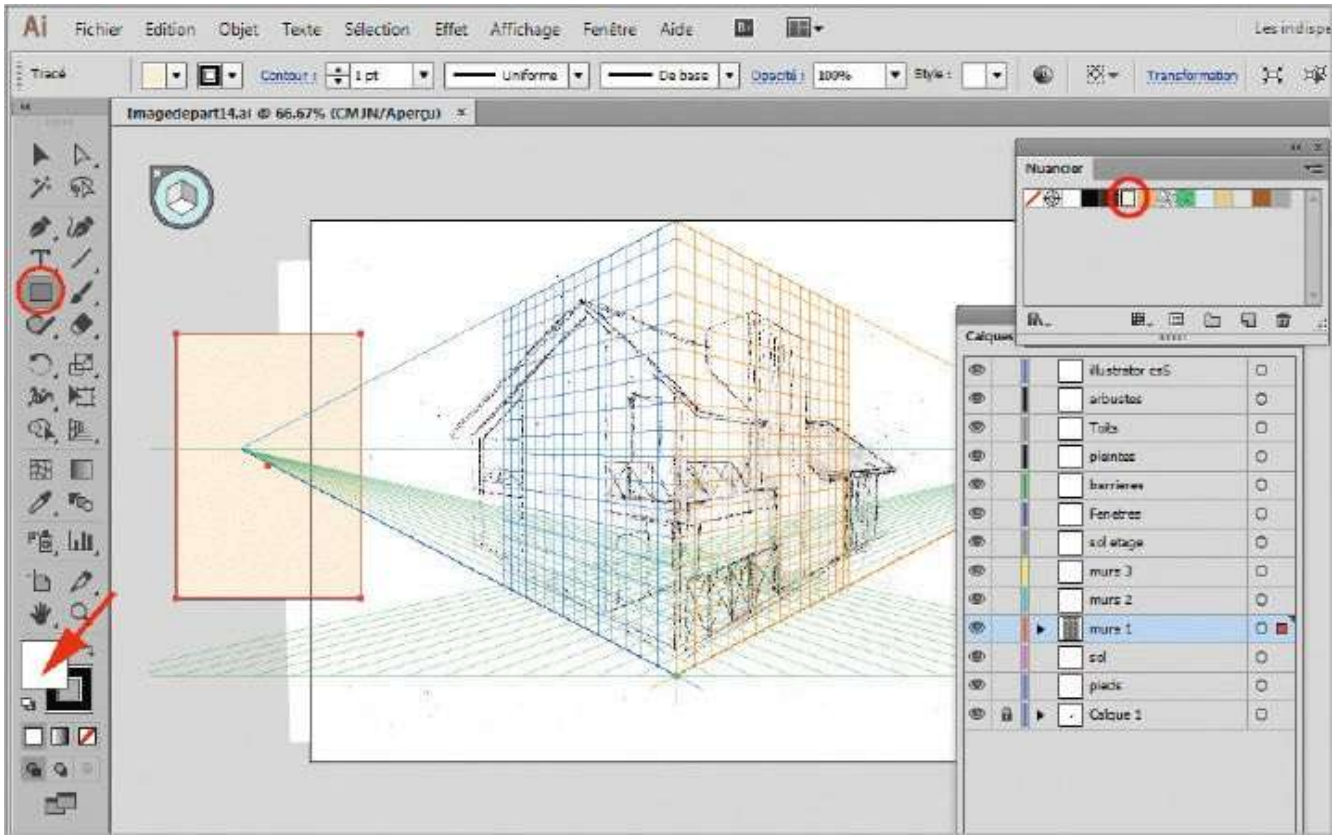
2 Sélectionnez l'outil Grille de perspective dans la barre d'outils. Cliquez, restez appuyé sur le point en bas à droite de la grille et déplacez-la vers la gauche pour la faire remonter jusqu'au bas du dessin scanné.



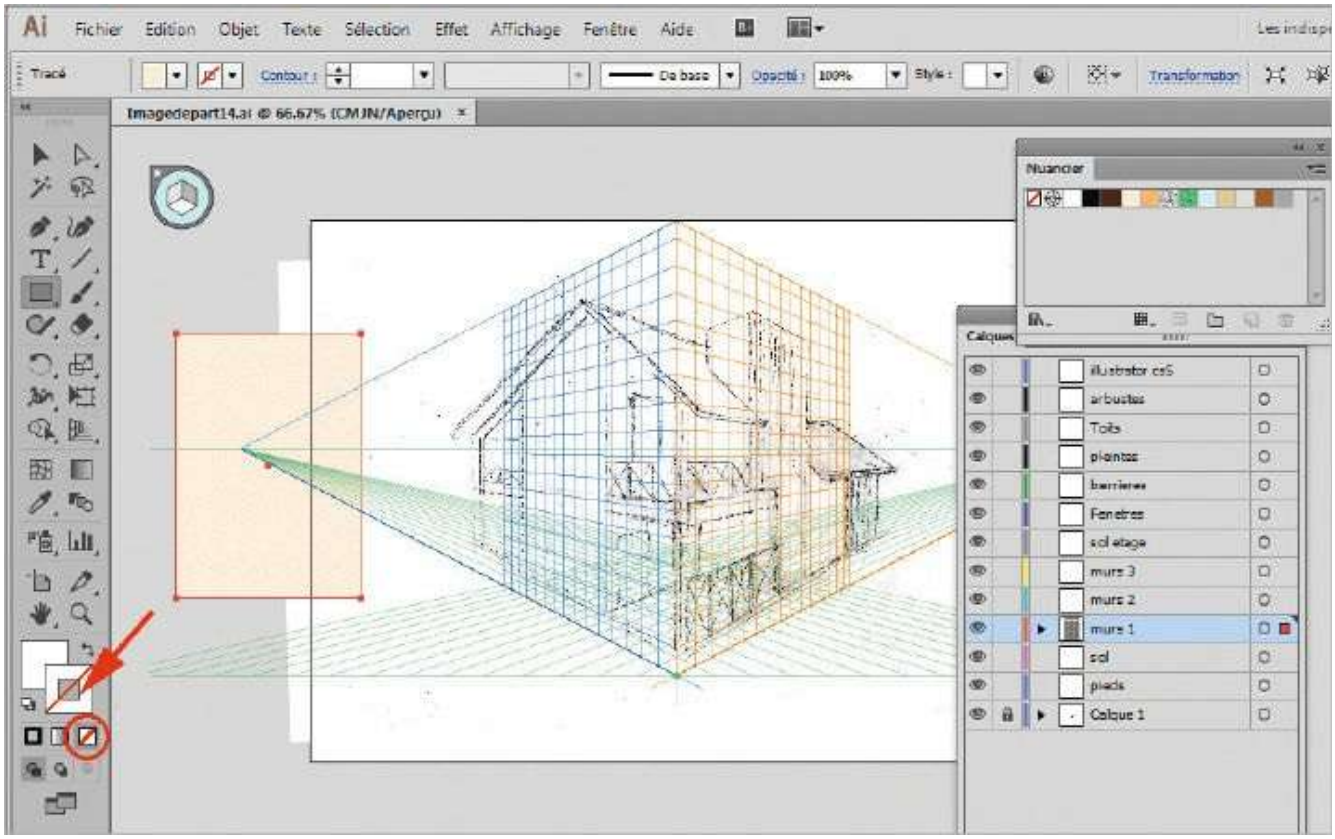
3 Toujours avec l'outil Grille de perspective, cliquez et restez appuyé sur le point en haut à droite qui permet d'ajuster l'horizon. Faites glisser la grille vers le haut, jusqu'au début du toit du dessin scanné.



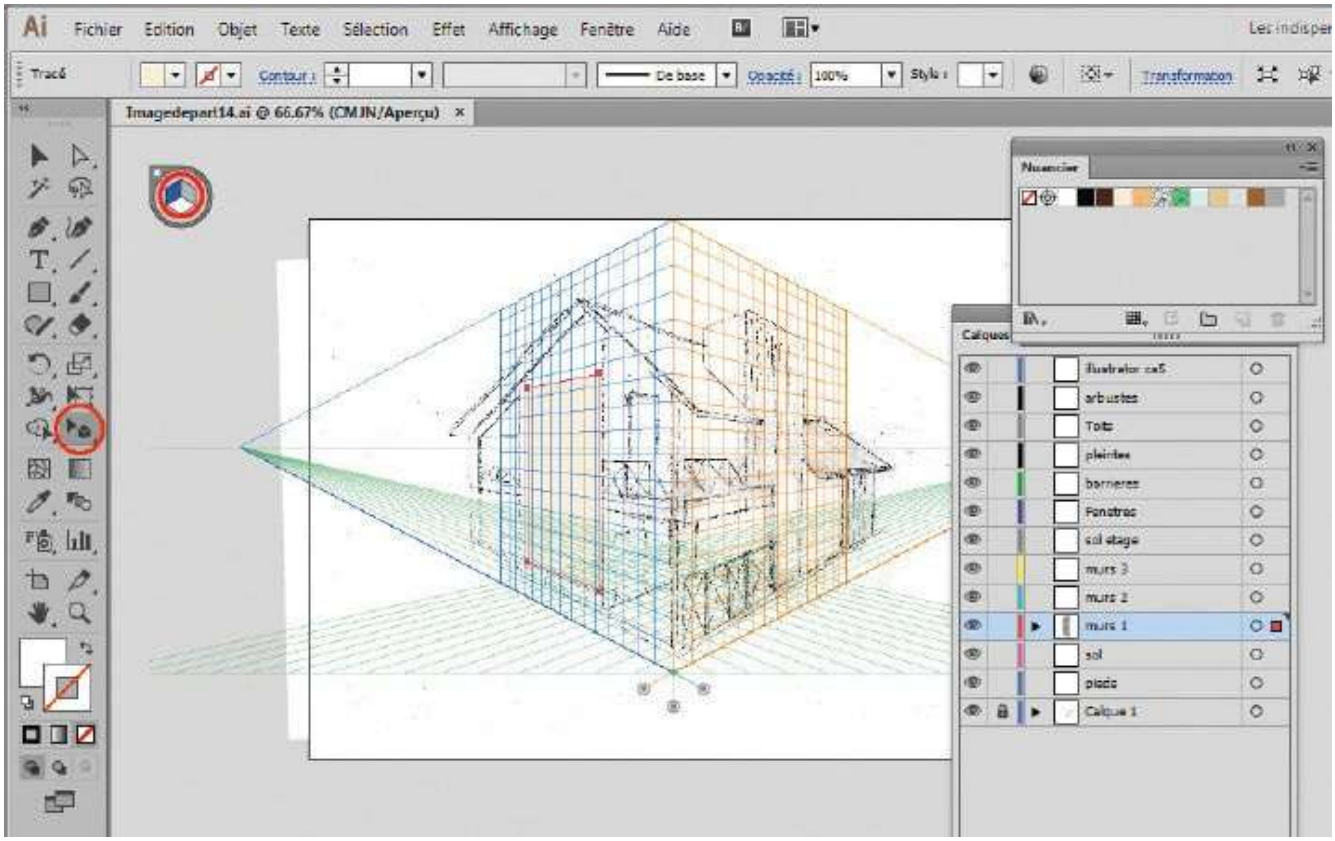
4 Ouvrez les palettes Calques et Nuancier via les menus Fenêtre>Calques et Fenêtre>Nuancier. Des calques ont été créés pour vous faciliter le travail. Sélectionnez le calque Murs 1.



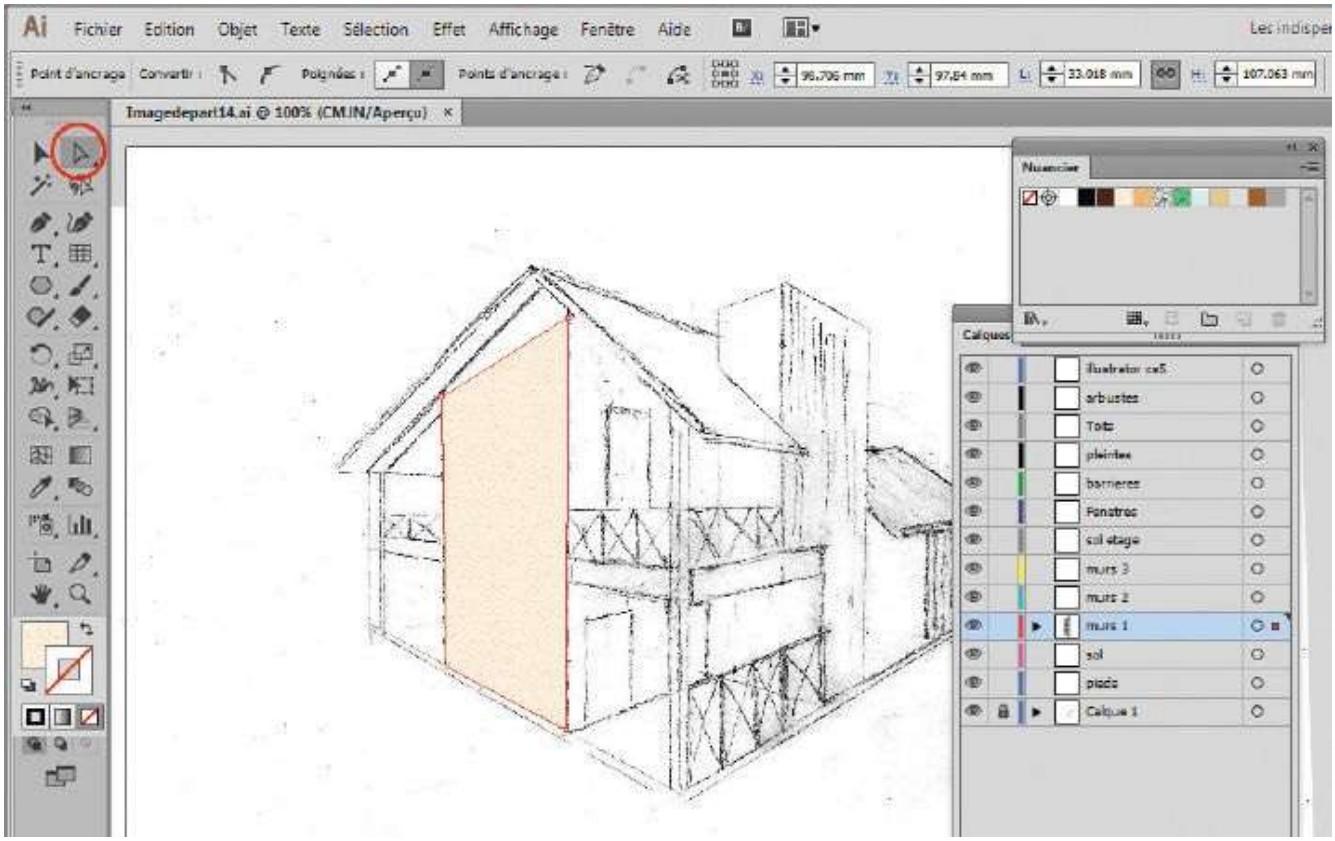
5 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil Rectangle et créez un rectangle en effectuant un cliquer-déplacer. Sélectionnez le sélecteur de couleurs du fond et, dans la palette Nuancier, cliquez sur la nuance Mur.



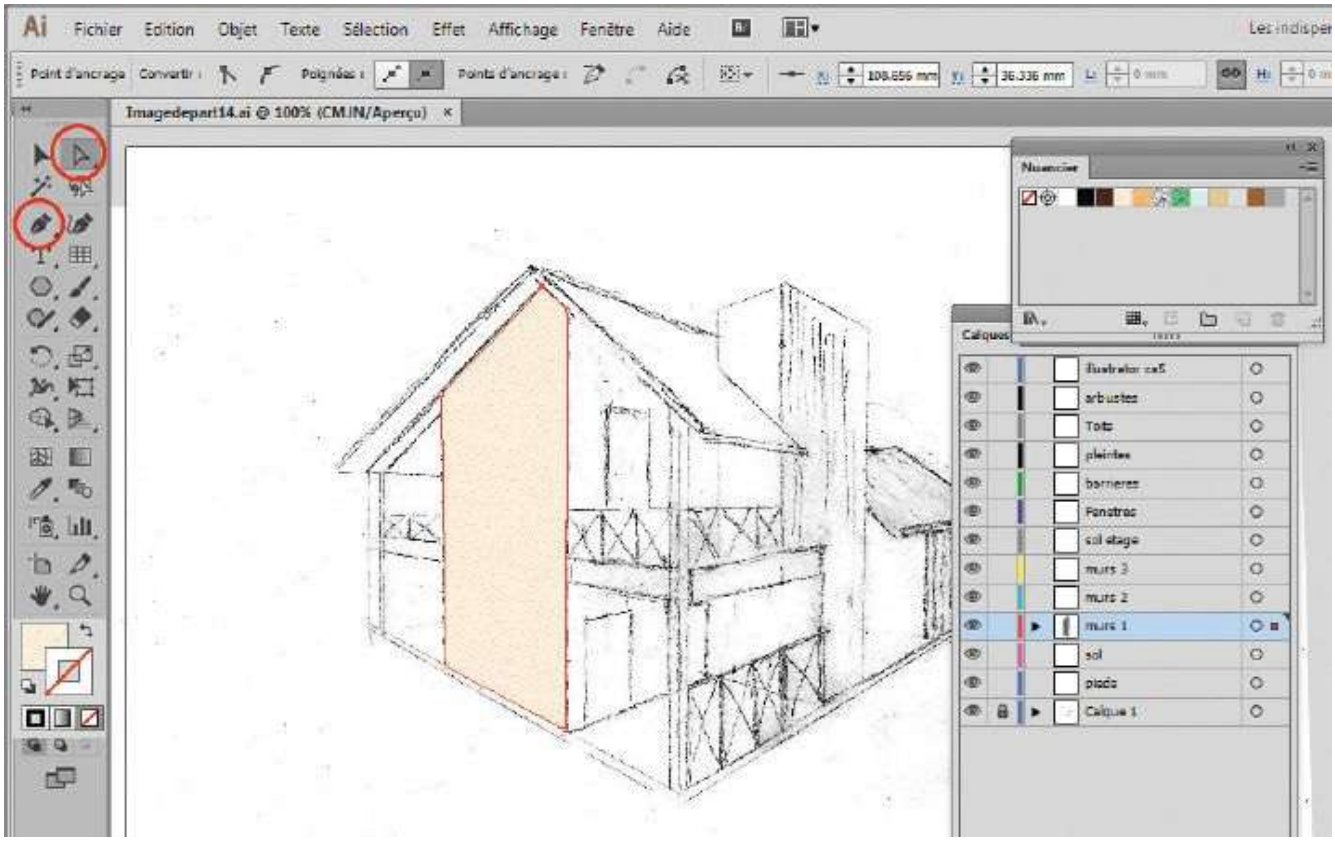
6 Afin d'éliminer tout contour, gardez le rectangle sélectionné et double-cliquez sur le sélecteur de couleurs du contour pour qu'il passe devant le sélecteur de couleurs du fond. Cliquez ensuite sur la petite icône barrée d'une diagonale rouge, située juste en dessous.



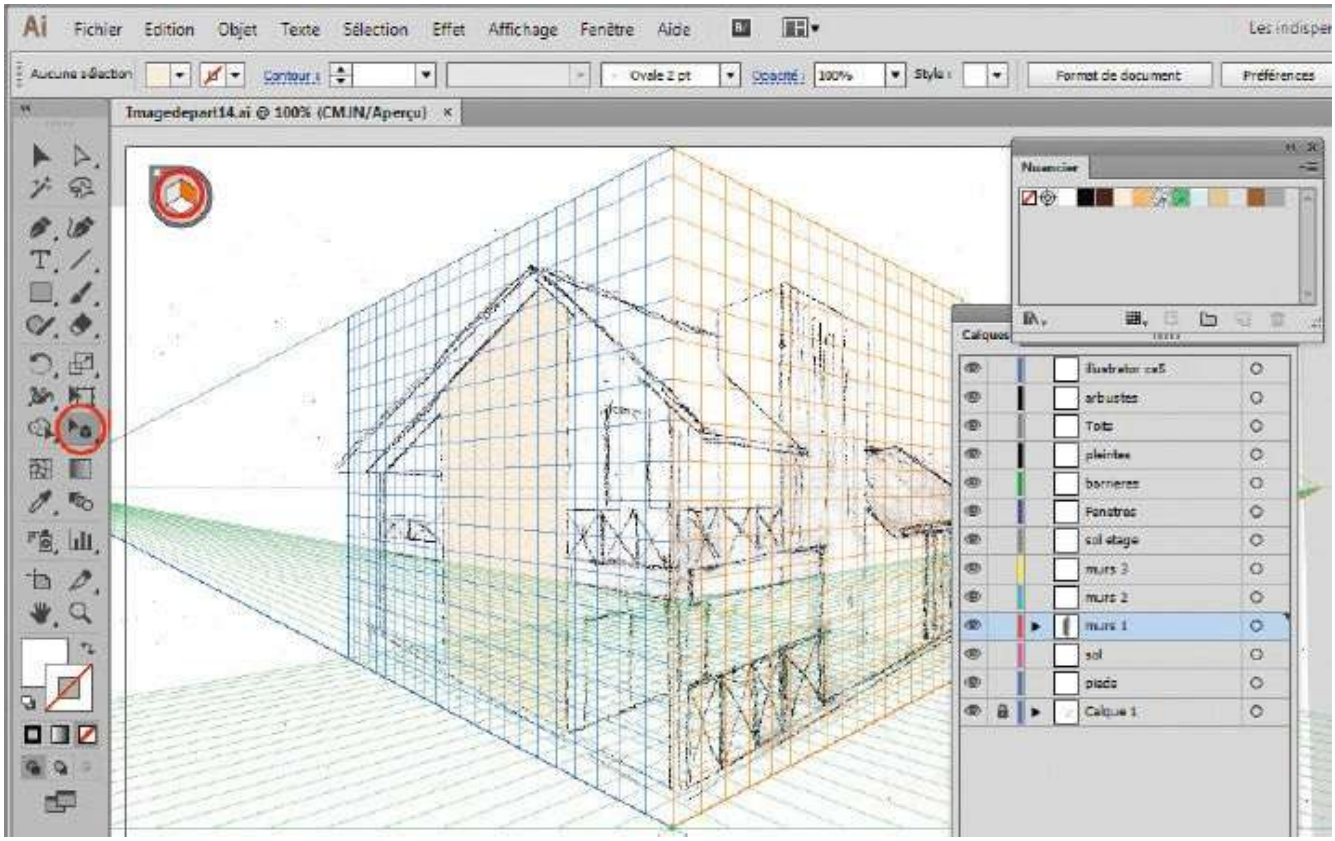
7 Dans la barre d'outils, activez l'outil Sélection de perspective. Ensuite, approchez-vous du widget situé en haut à gauche du dessin et contenant un cube à trois faces. Cliquez sur la face bleue et déplacez le rectangle sur le mur gauche de la maison.



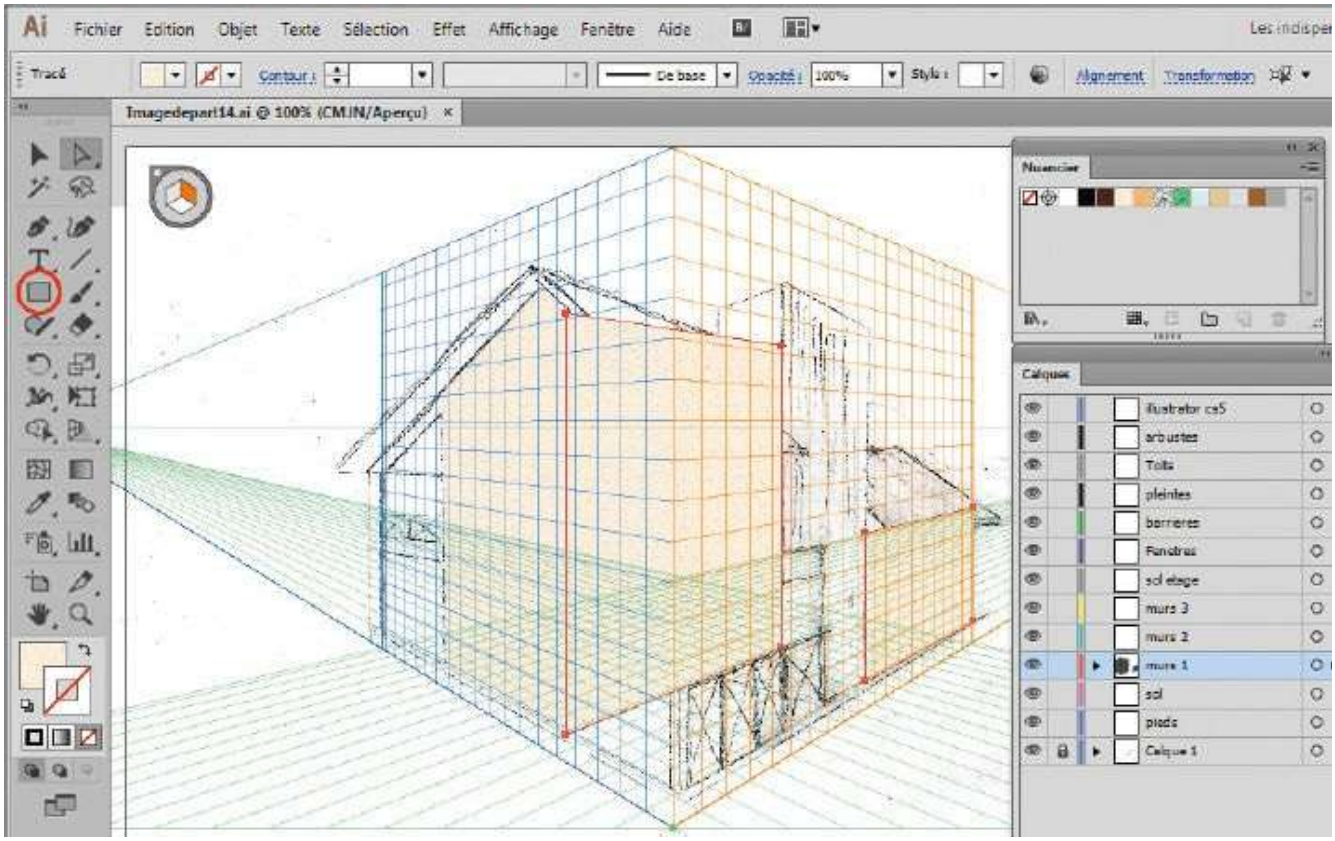
8 Via le raccourci Ctrl + Maj + I, faites disparaître momentanément la grille. Actionnez l'outil Sélection directe (flèche blanche) et repositionnez les points d'ancrage qui ne s'adaptent pas au mur.



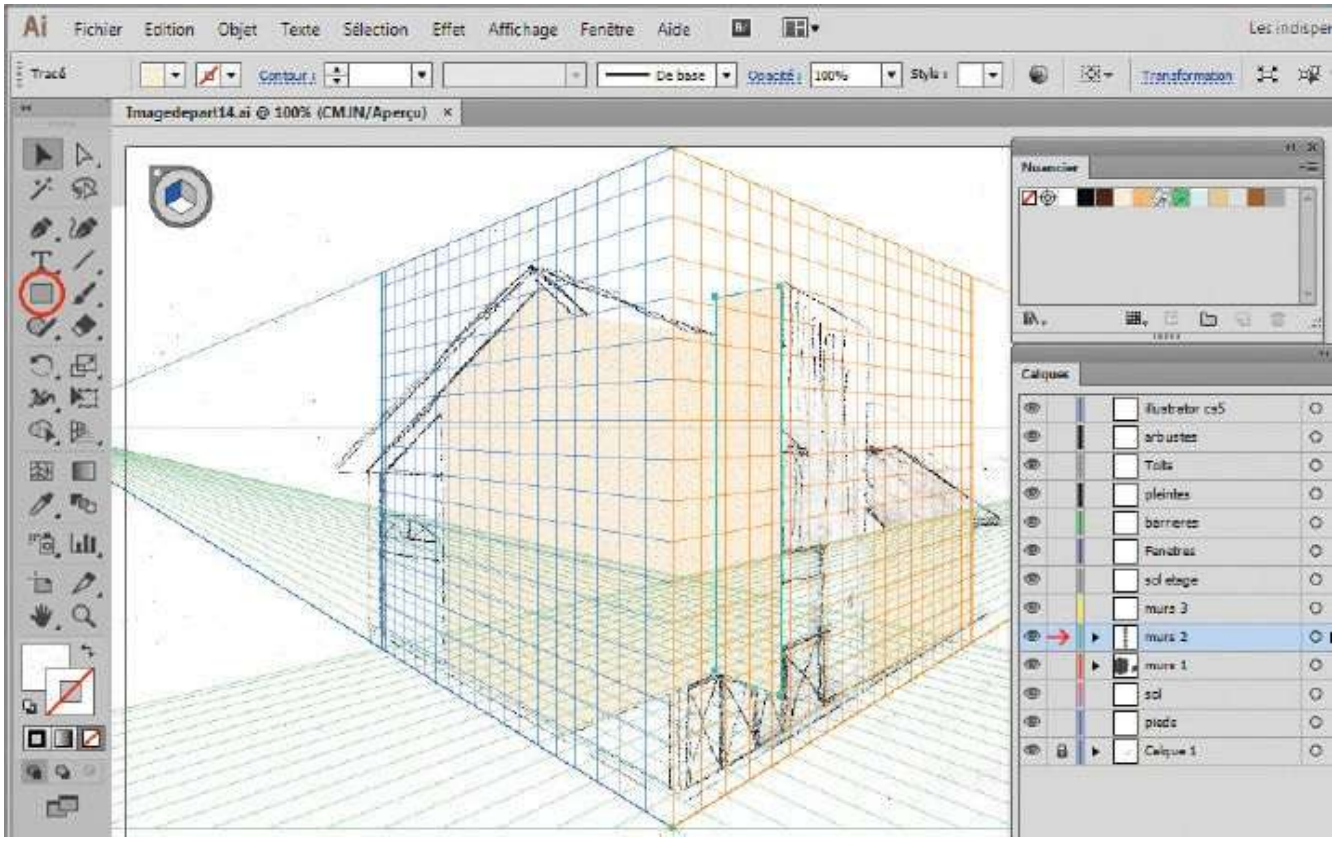
9 Sélectionnez l'outil Plume, cliquez sur le haut du tracé pour ajouter un point d'ancrage et repositionnez ce point avec l'outil Sélection directe.



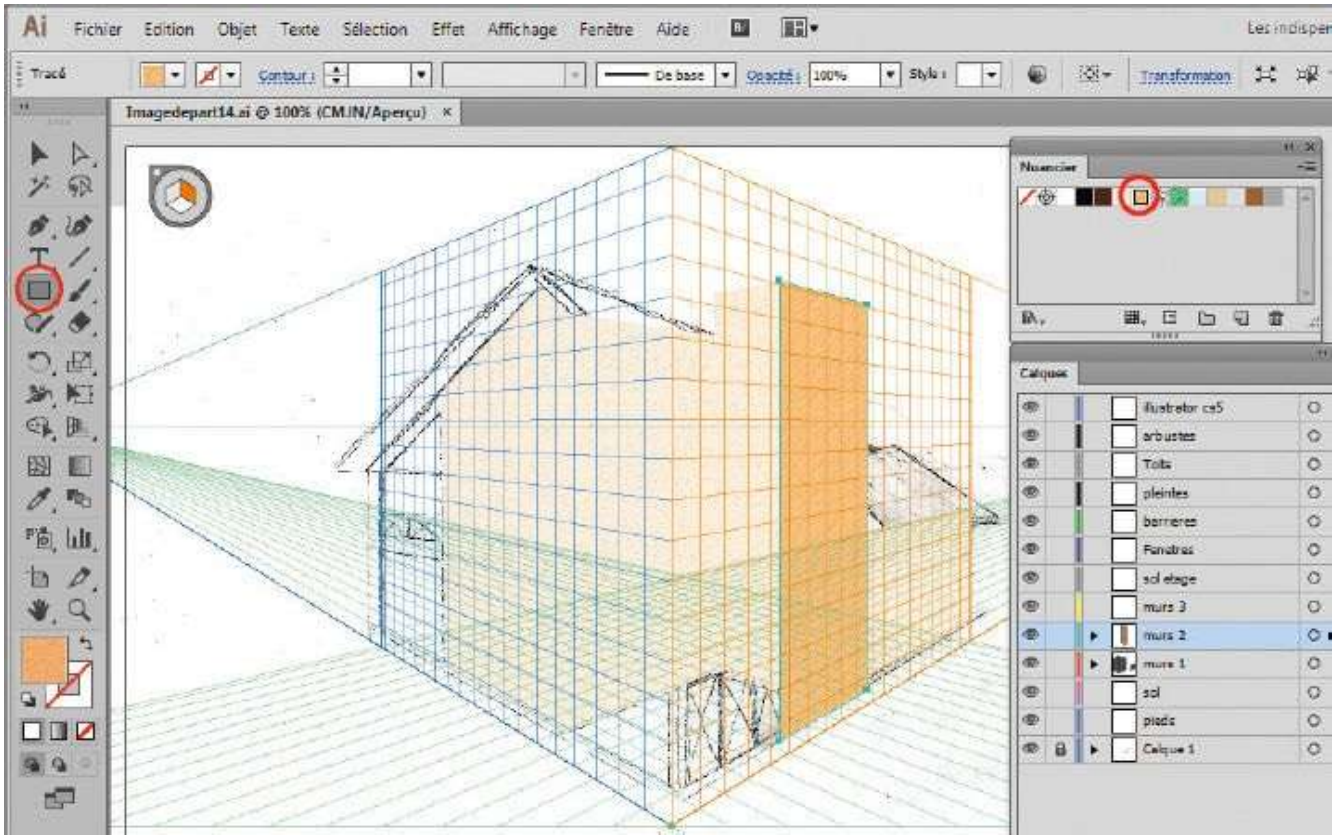
10 Via le raccourci Ctrl + Maj + I, faites réapparaître la grille. Activez l'outil Sélection de perspective et cliquez cette fois sur la face orange du widget.



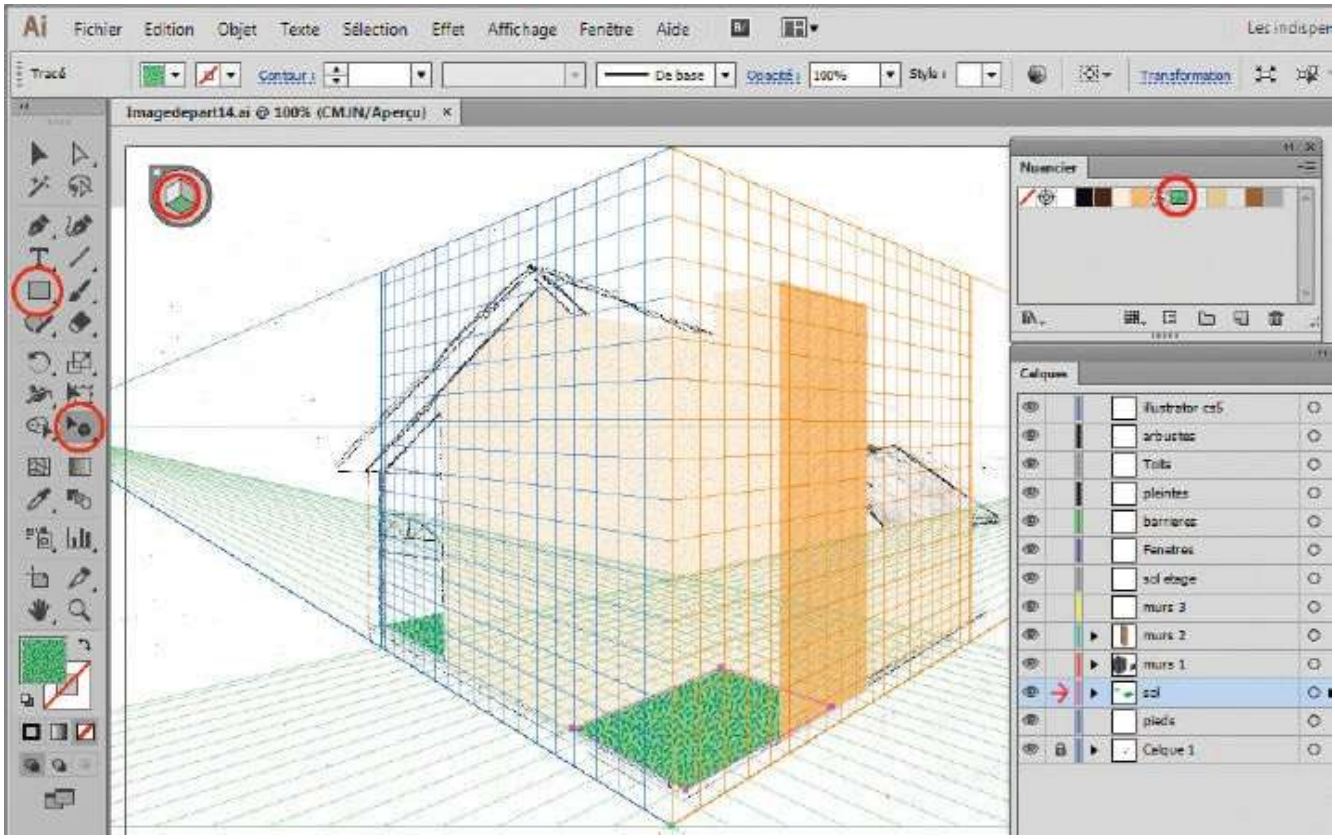
11 Avec l'outil Rectangle, créez deux rectangles en les positionnant directement sur la grille de couleur orange. Vous constatez que, comme à l'étape 7, ils suivent la perspective de la grille.



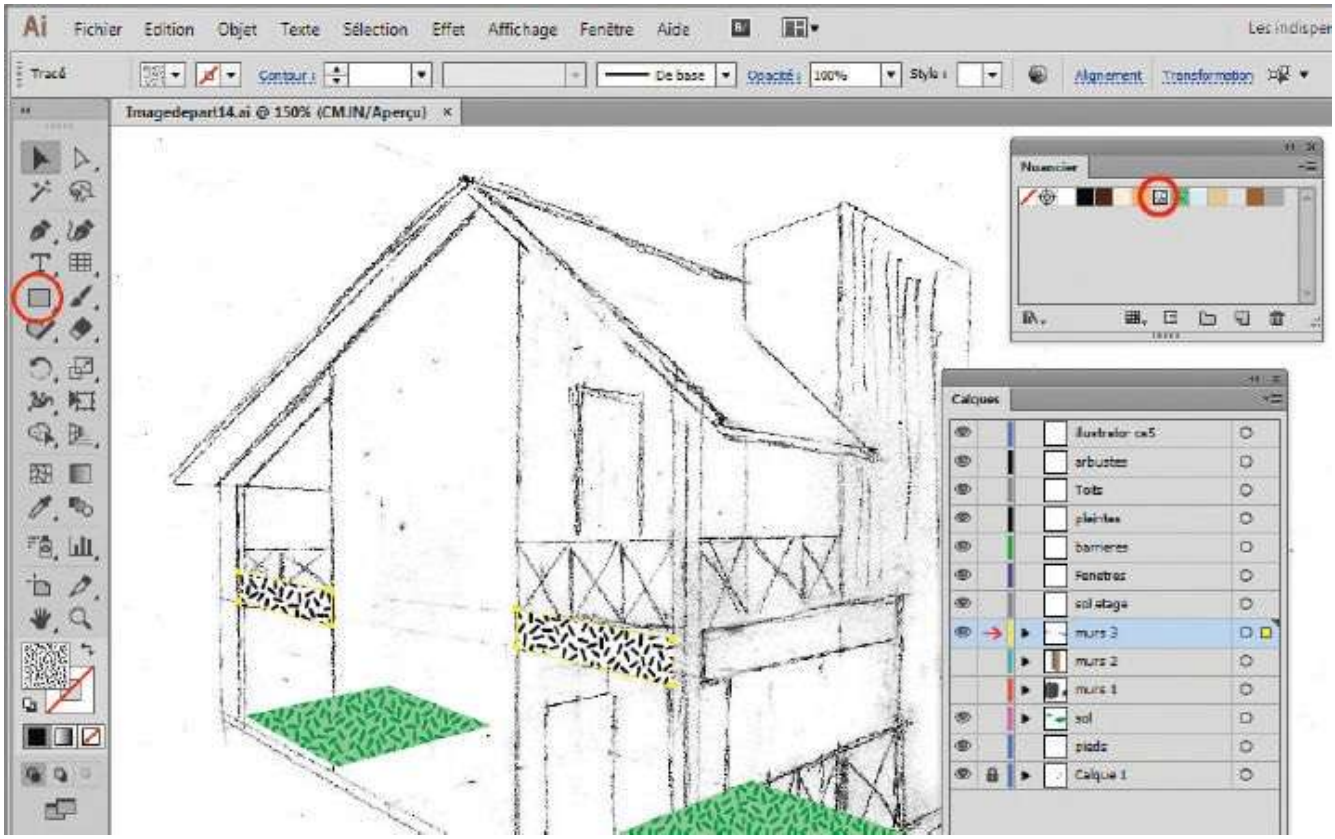
12 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque Murs 2. Activez à nouveau l'outil Sélection de perspective et, dans le widget, sélectionnez la face bleue. À l'aide de l'outil Rectangle, créez un nouveau mur adjacent. N'hésitez pas à utiliser le raccourci Ctrl + Maj + I pour le placement.



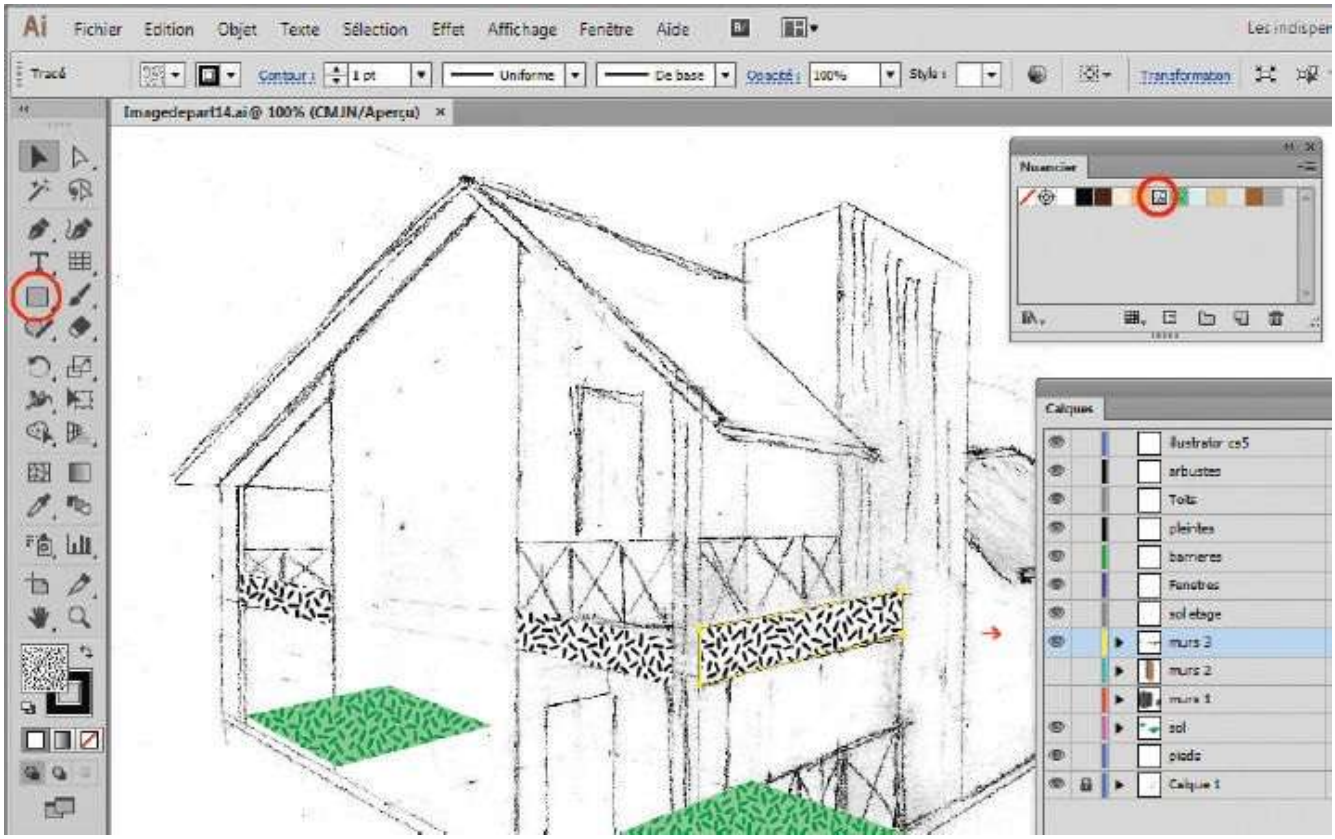
13 Activez l'outil Sélection de perspective et sélectionnez la face orange du widget. Puis activez l'outil Rectangle et créez un nouveau mur sur le côté droit de la maison. Dans la palette Nuancier, cliquez sur la nuance Bois pour remplir le fond de ce mur.



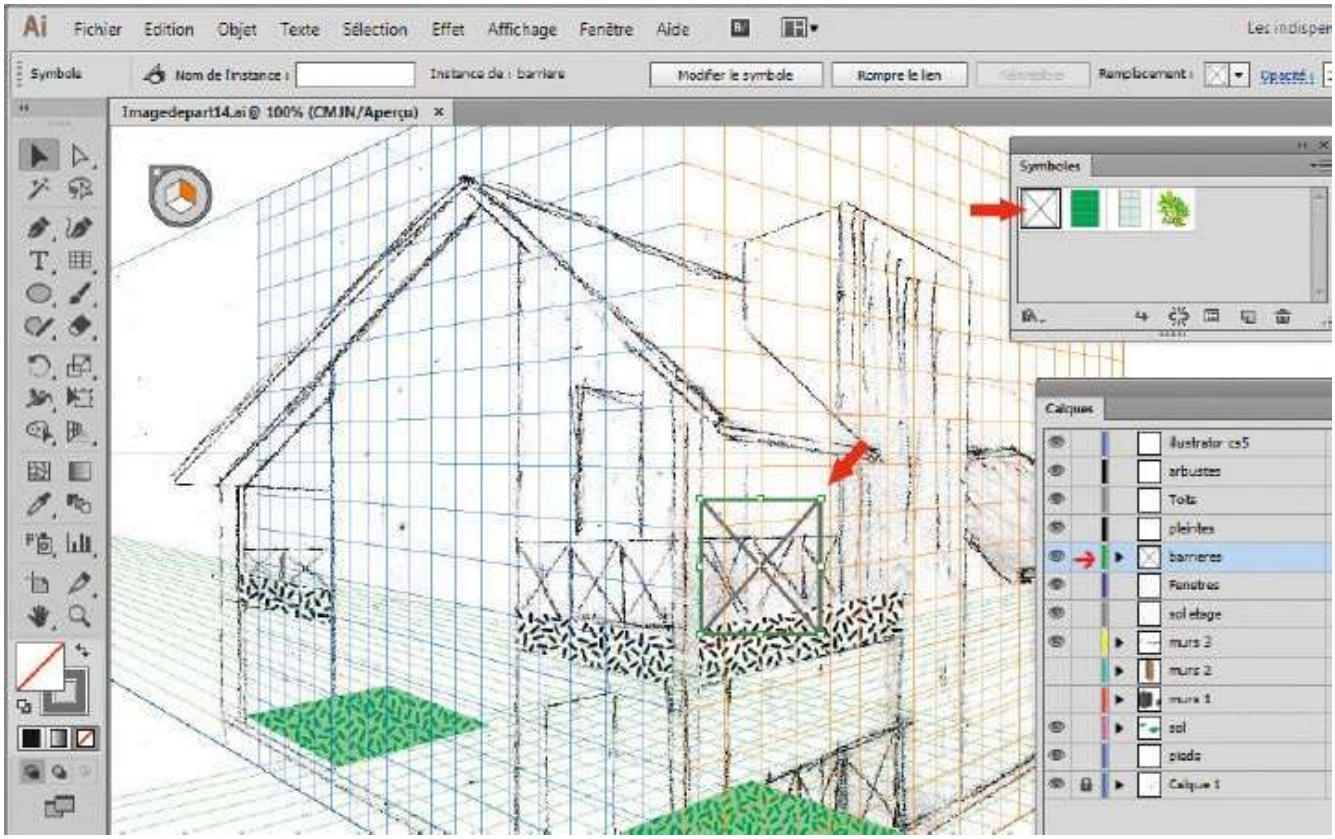
14 Sélectionnez le calque Sol. Activez l'outil Sélection de perspective et sélectionnez la face verte du widget. Puis activez l'outil Rectangle et, dans la palette Nuancier, cliquez sur la nuance Herbe. Créez alors deux sols avec cet outil.



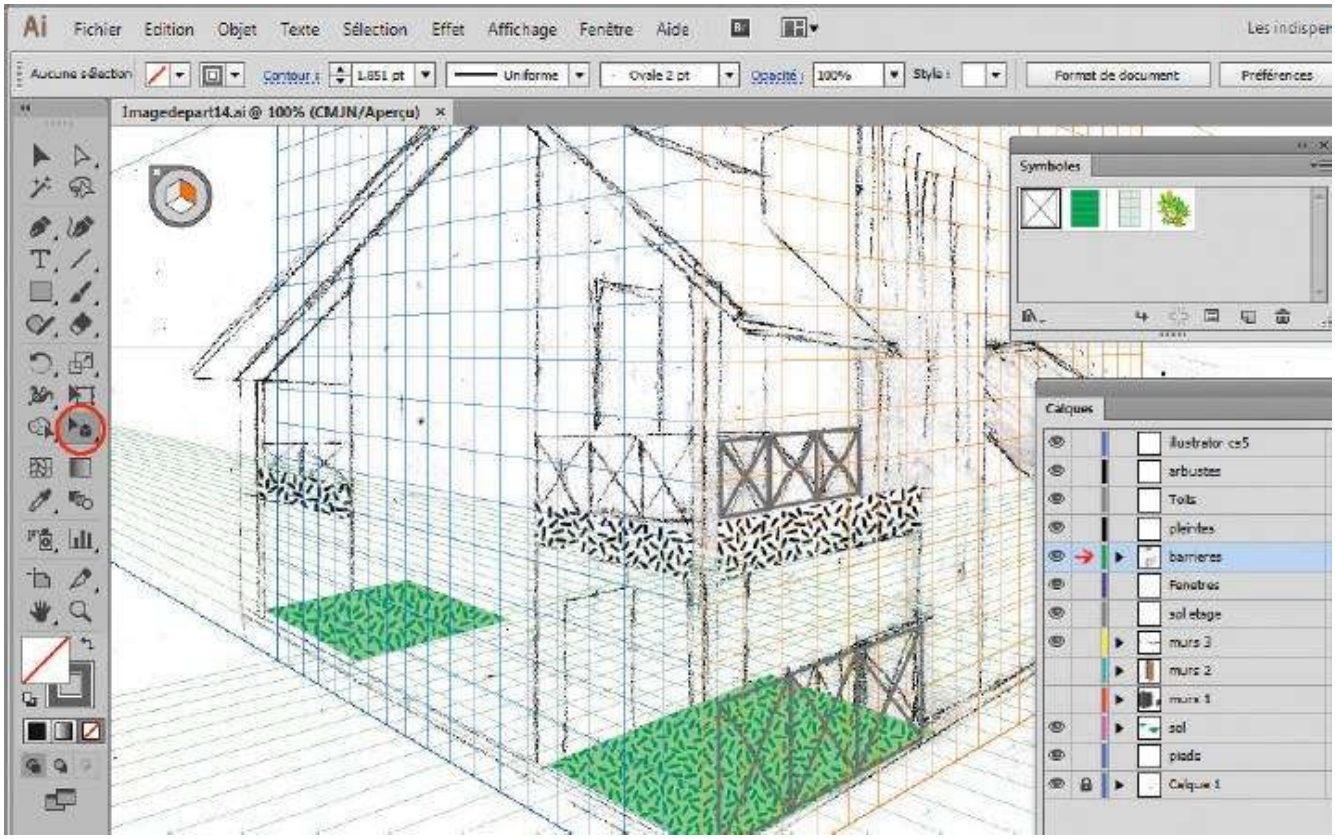
15 Sélectionnez le calque Murs 3. Masquez les calques Murs 1 et Murs 2. Activez l'outil Sélection de perspective et sélectionnez la face bleue du widget. Activez l'outil Rectangle et, dans la palette Nuancier, cliquez sur la nuance Pierre. Créez deux rectangles.



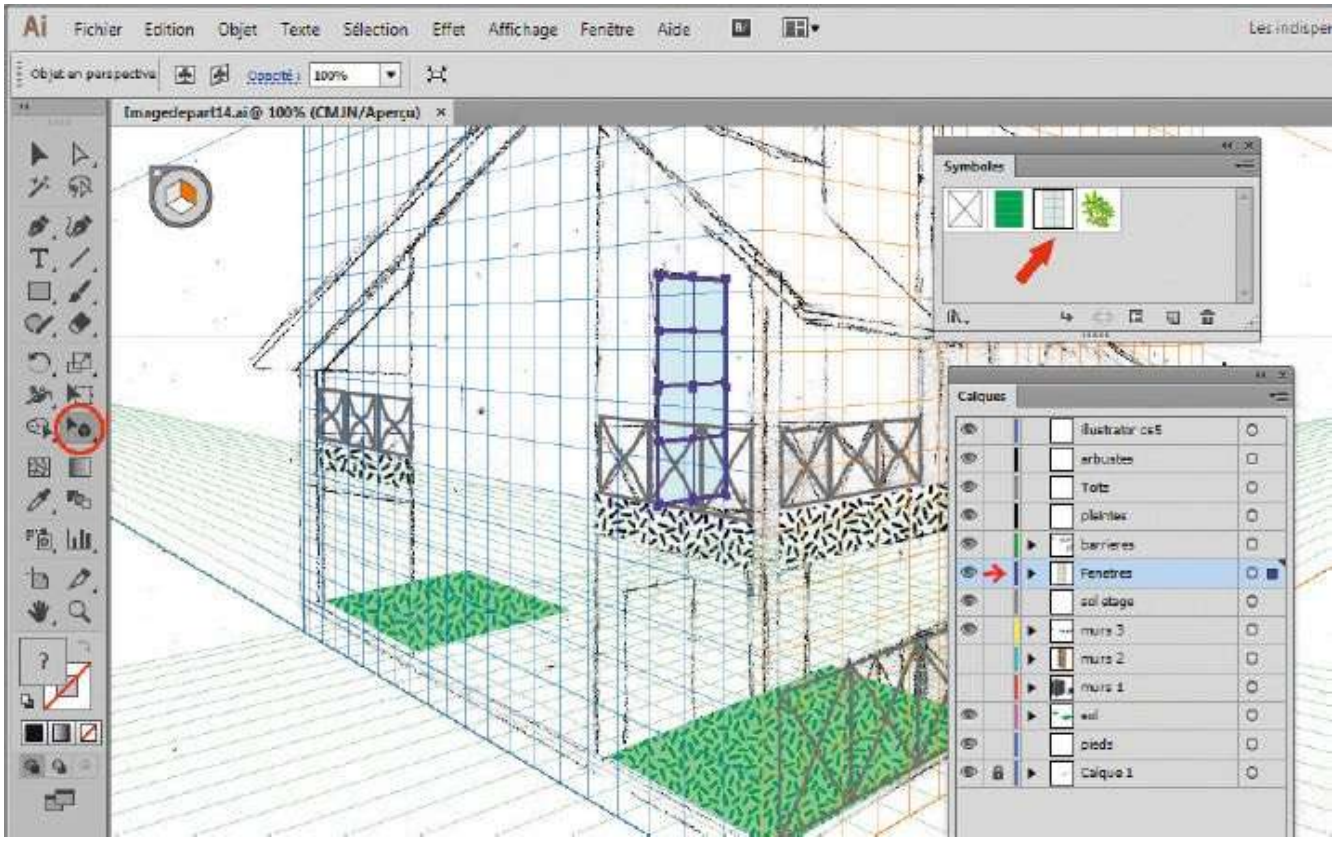
16 Comme à l'étape précédente, créez un rectangle avec la nuance Pierre et appliquez-le cette fois sur la face orange (côté droit) du widget.



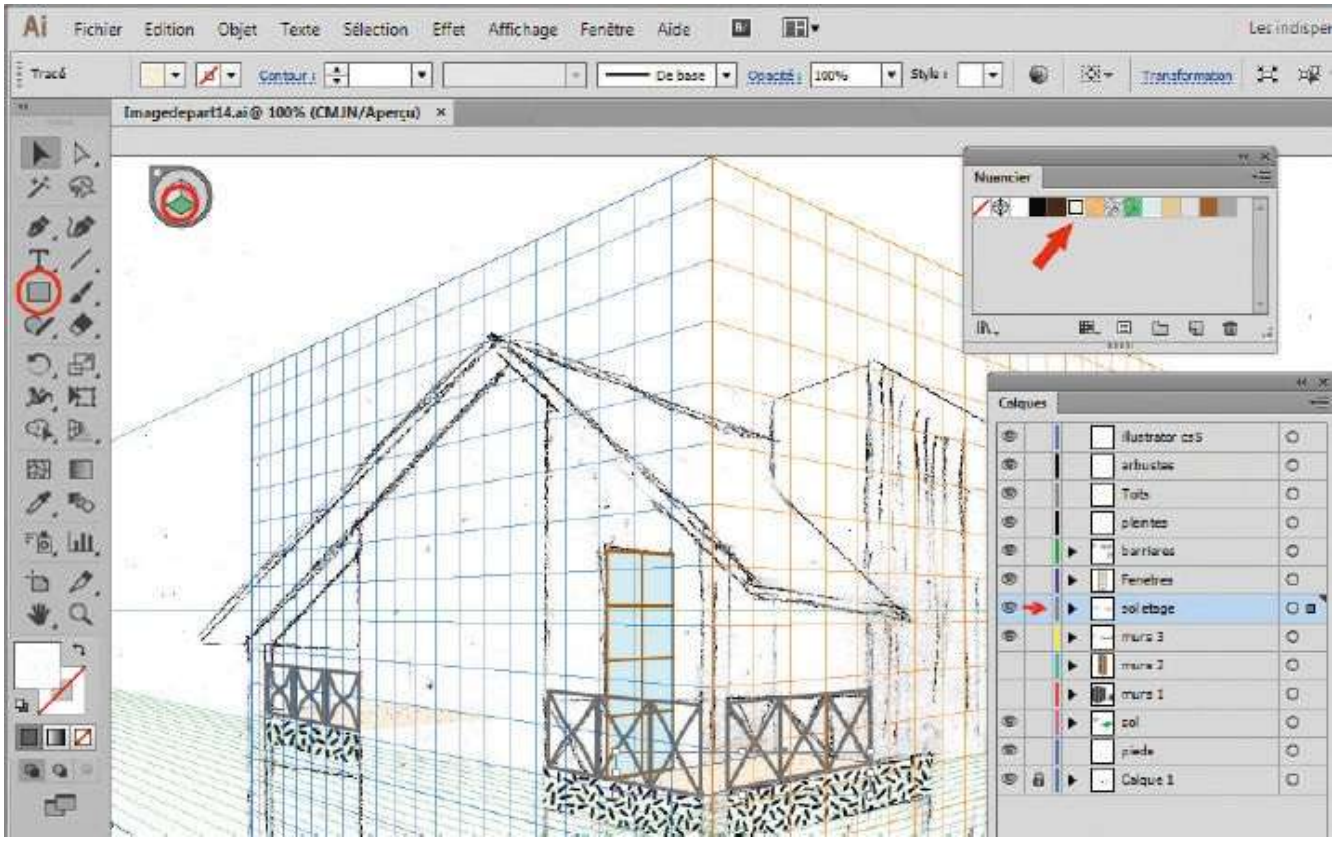
17 Sélectionnez le calque nommé Barrières. Ouvrez la palette Symboles via le menu Fenêtre>Symboles. Sélectionnez le symbole nommé Barrière, faites-le glisser et déposez-le sur la grille orange.



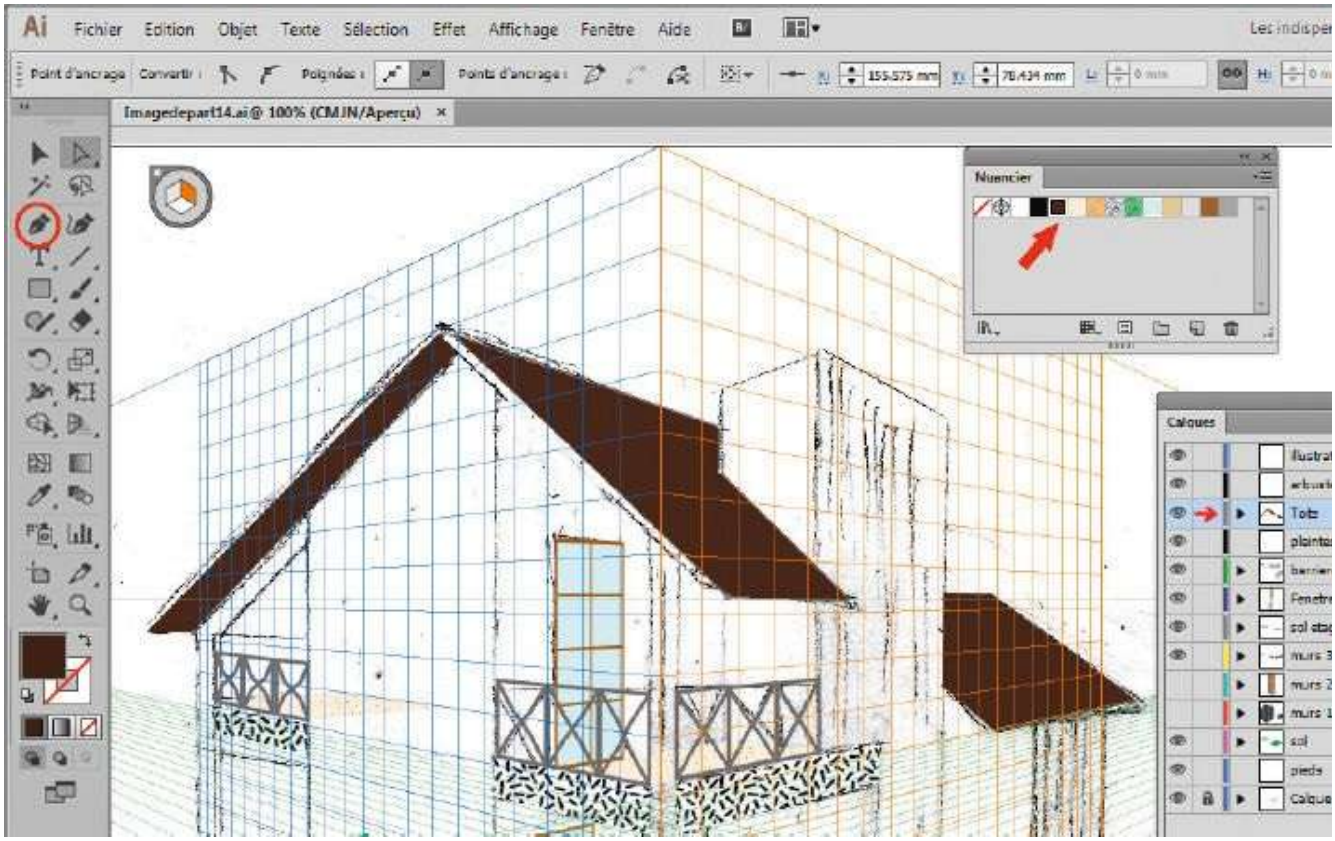
18 L'outil Sélection de perspective est toujours activé, la face orange du widget aussi. Déplacez le symbole afin qu'il suive la perspective. Adaptez ses proportions en jouant sur le cadre de sélection. Avec la touche Alt, dupliquez-le autant de fois que nécessaire. Faites de même pour l'autre côté de la maison.



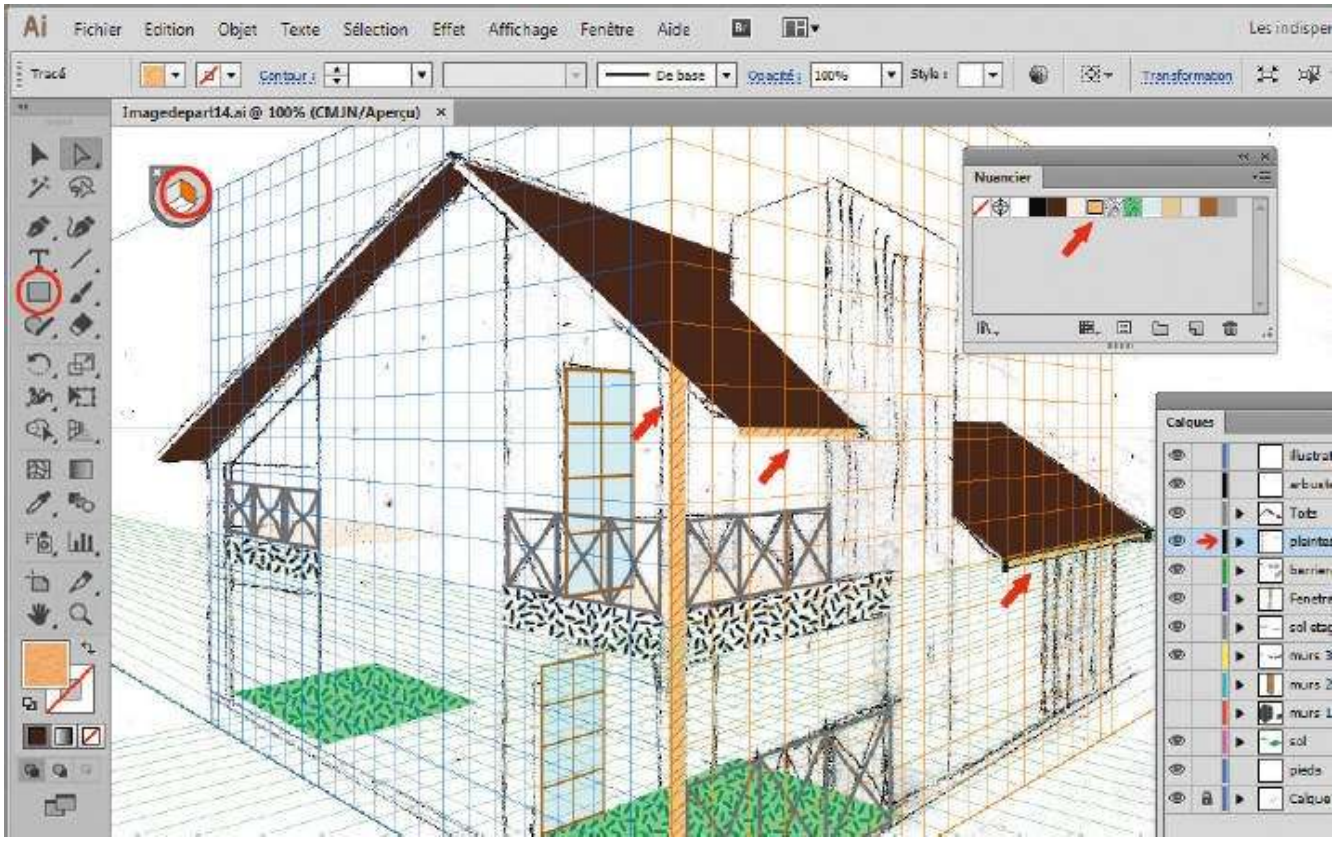
19 Sélectionnez le calque nommé Fenêtres. Comme à l'étape 17, sélectionnez le symbole Fenêtre et appliquez-le avec l'outil Sélection de perspective sur la grille orange.



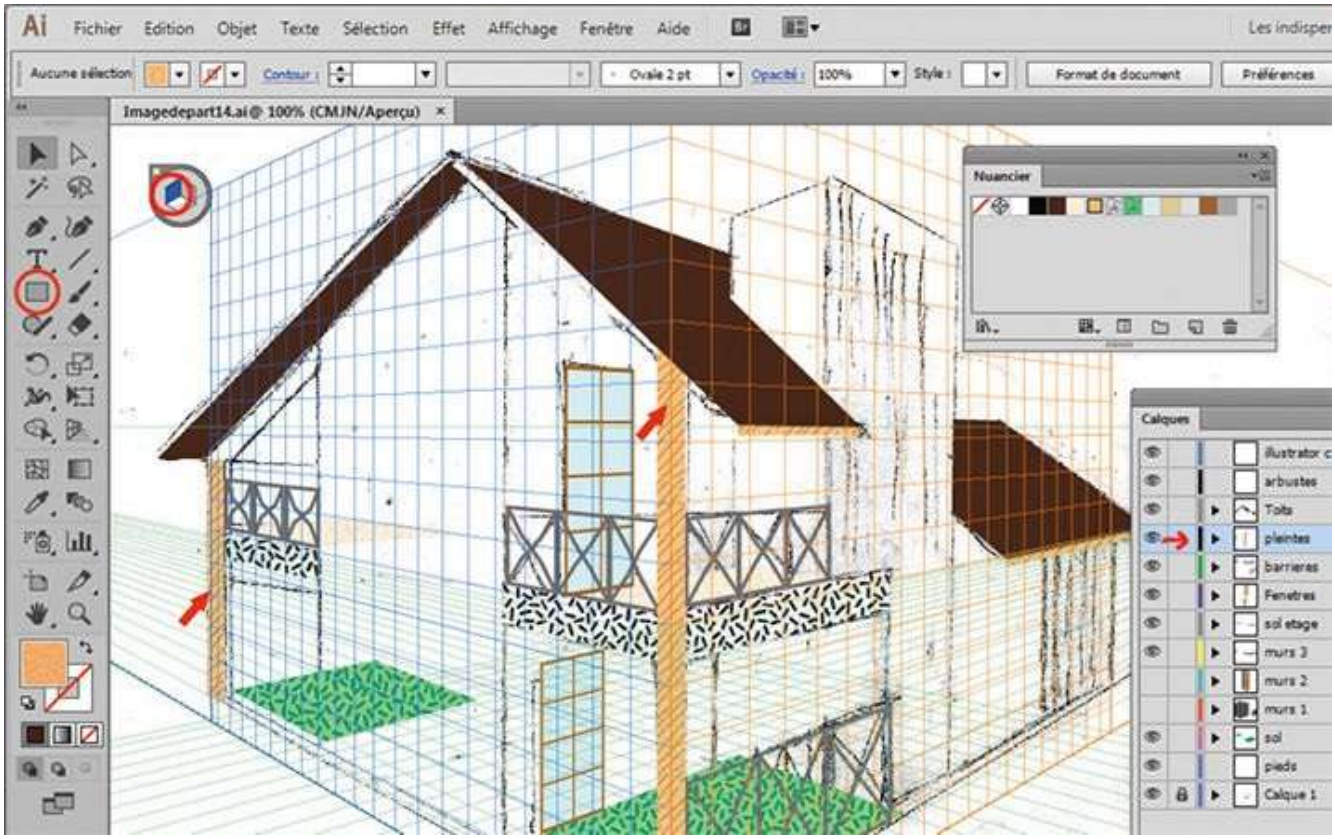
20 Sélectionnez le calque Sol étage. Comme à l'étape 14, créez un sol avec la nuance Mur. Appliquez ce rectangle à l'étage de la maison et au premier plan. Sélectionnez ensuite le calque Sol et réalisez la même opération pour l'arrière de la maison.



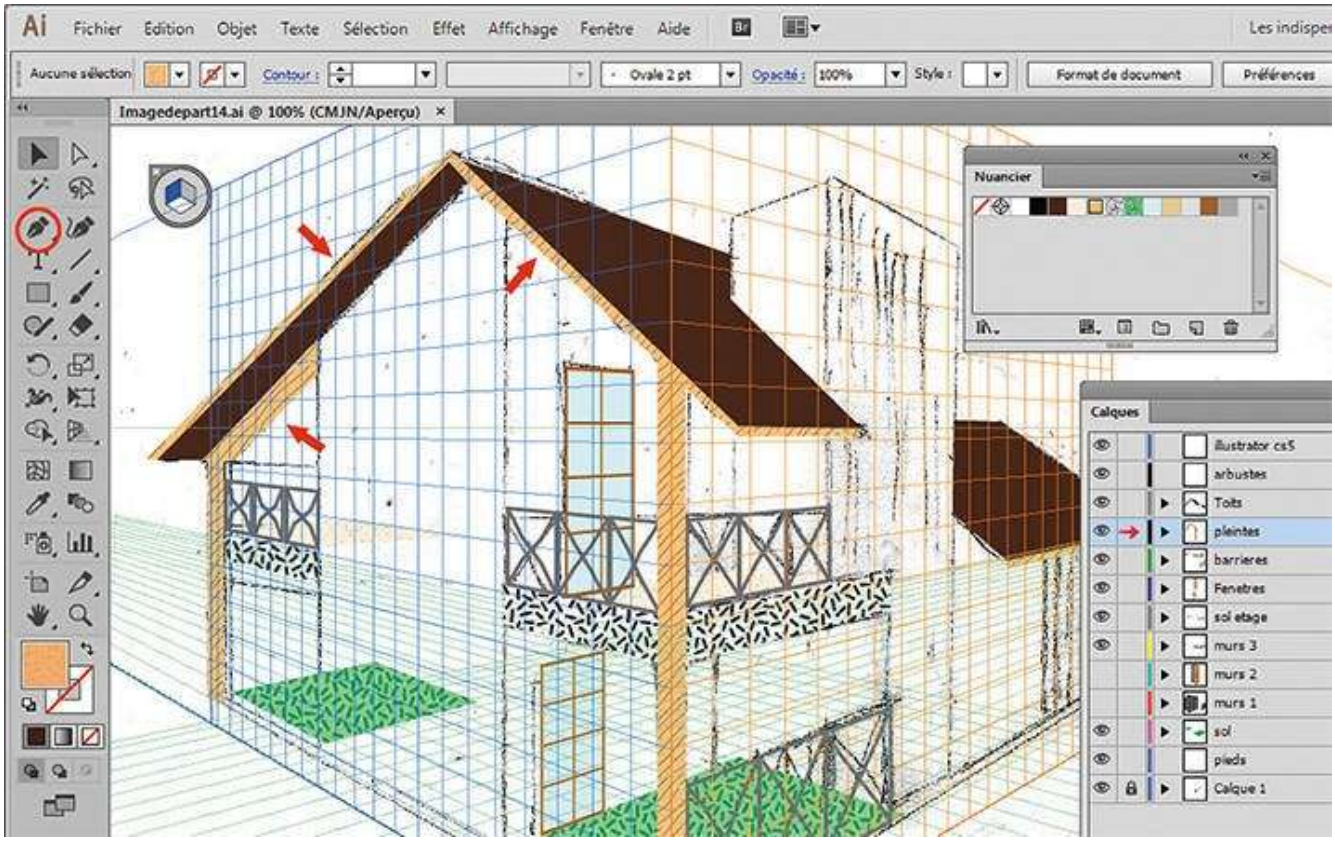
21 Sélectionnez le calque Toits. Dans la palette Nuancier, choisissez la nuance Toit pour le fond. Activez l'outil Plume et, en vous aidant de la grille orange, redessinez point par point le toit.



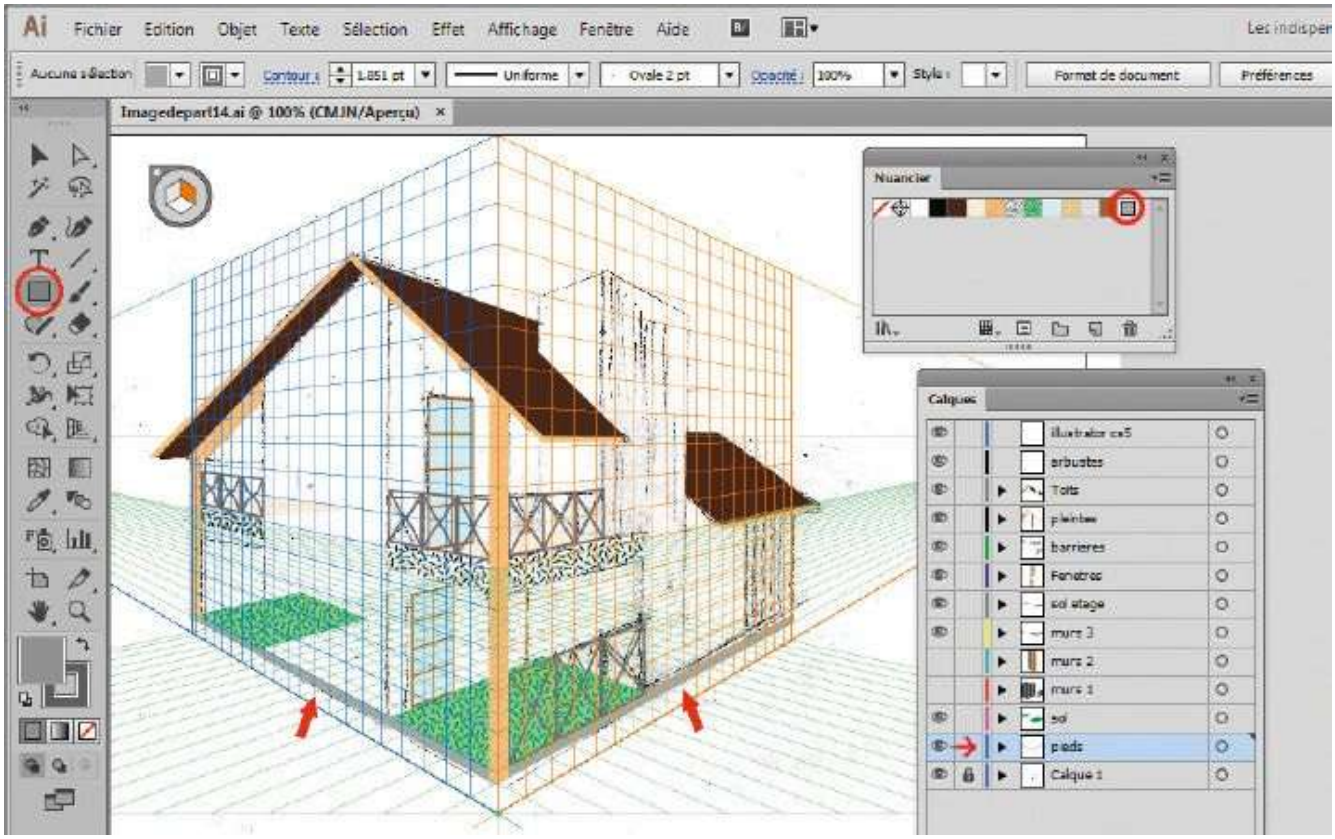
22 Sélectionnez le calque Plinthes. Dans la palette Nuancier, choisissez la nuance Bois pour le fond. Activez l'outil Sélection de perspective et la face orange du widget. À l'aide de l'outil Rectangle, tracez trois quadrilatères aux endroits indiqués.



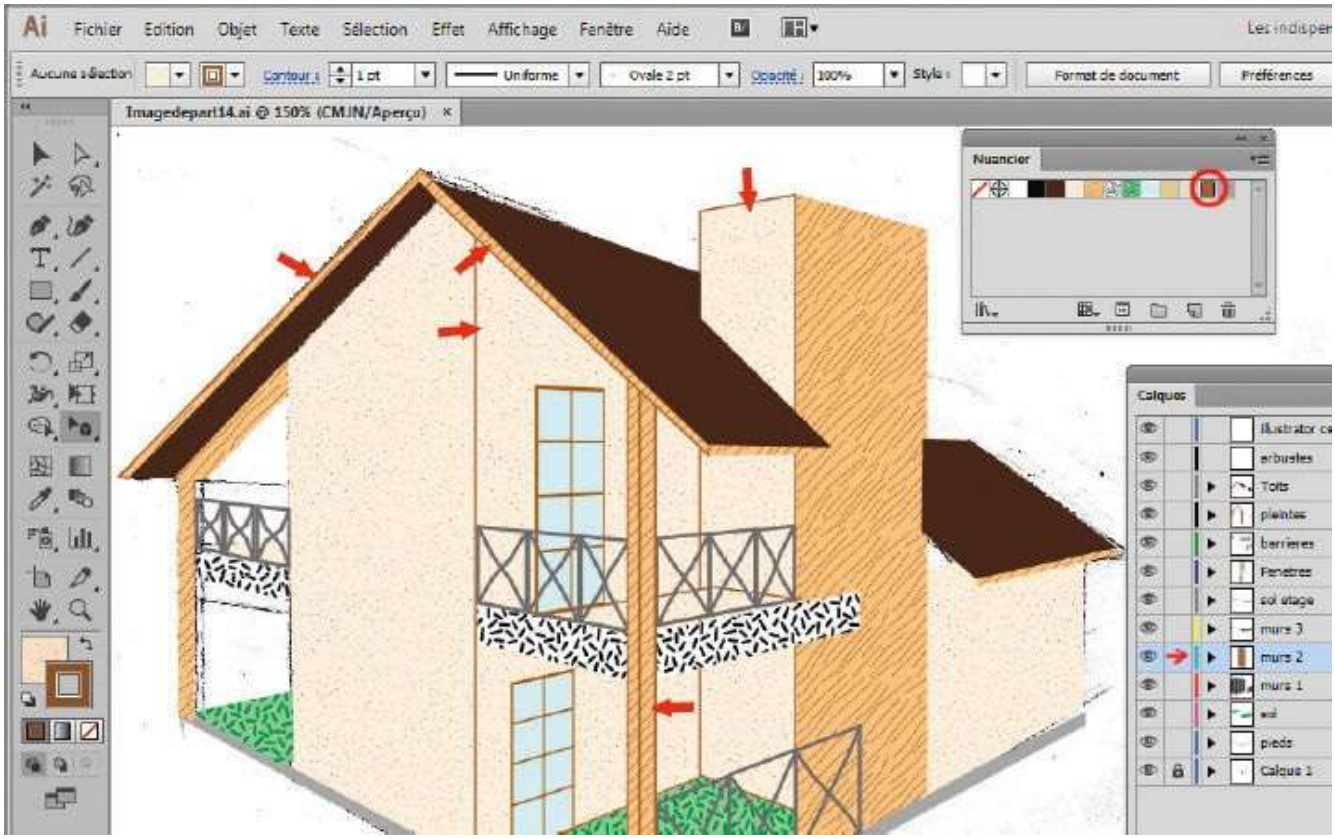
23 Dans le calque Plinthes, sélectionnez la face bleue du widget avec l'outil Sélection de perspective et créez deux rectangles avec la nuance Bois sur l'autre face de la maison.



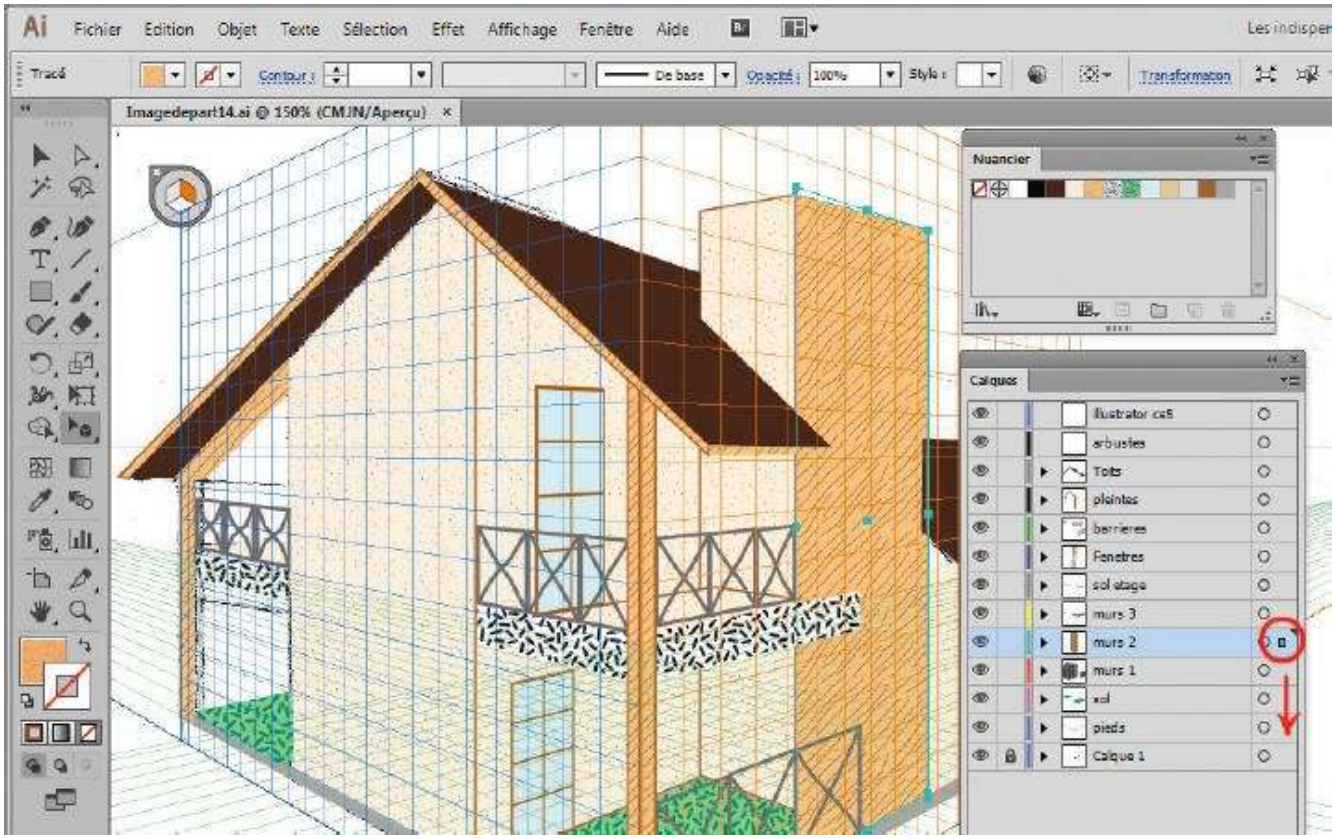
24 Restez dans le calque Plinthes, activez l'outil Plume et, sur la grille bleue, redessinez point par point les plinthes manquantes avec la nuance Bois. N'hésitez pas à masquer le Calque 1 qui contient le dessin scanné, afin de mieux visualiser le rendu final.



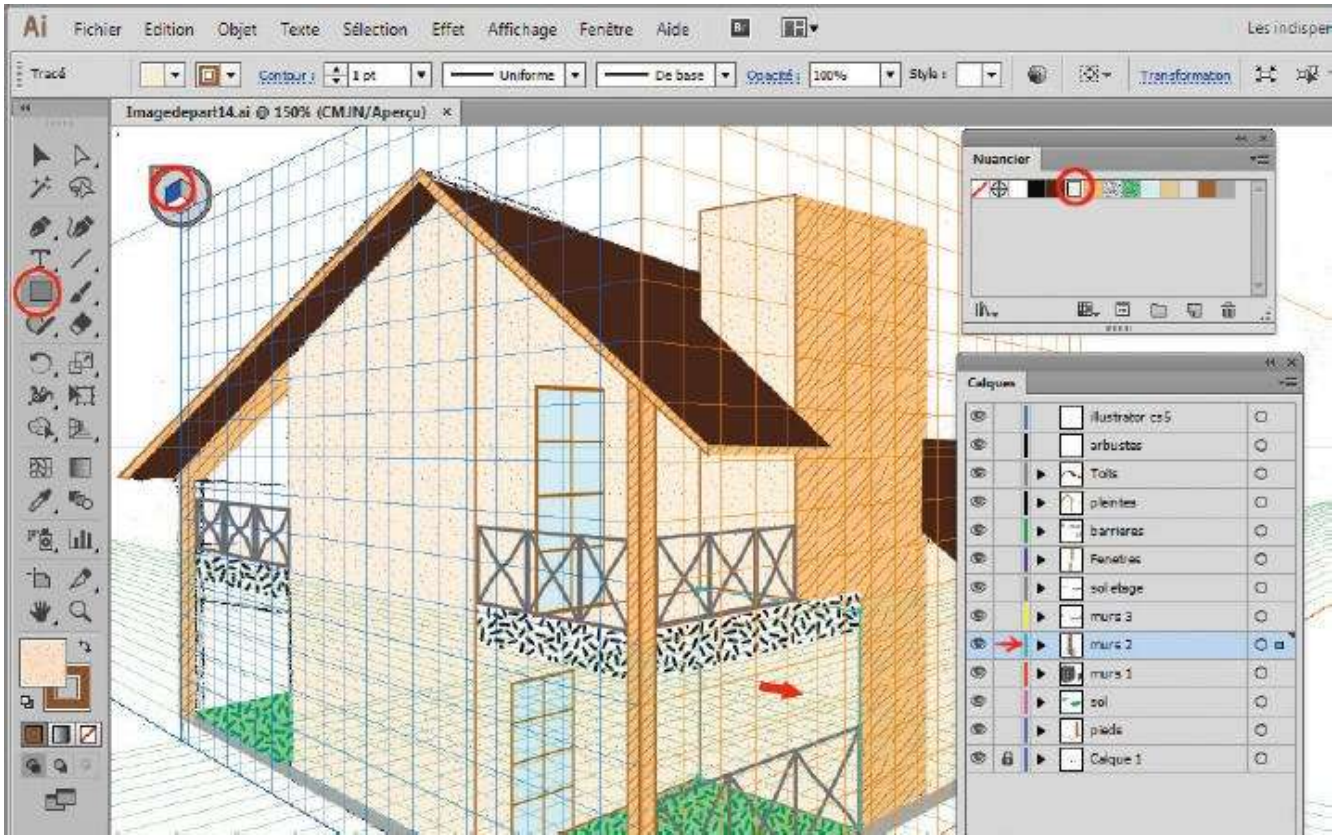
25 Sélectionnez le calque Pieds. Dans la palette Nuancier, cliquez sur la nuance nommée Gris pour le fond des rectangles. Créez des rectangles de cette couleur sur les faces orange et bleue de la grille en utilisant l'outil Sélection de perspective.



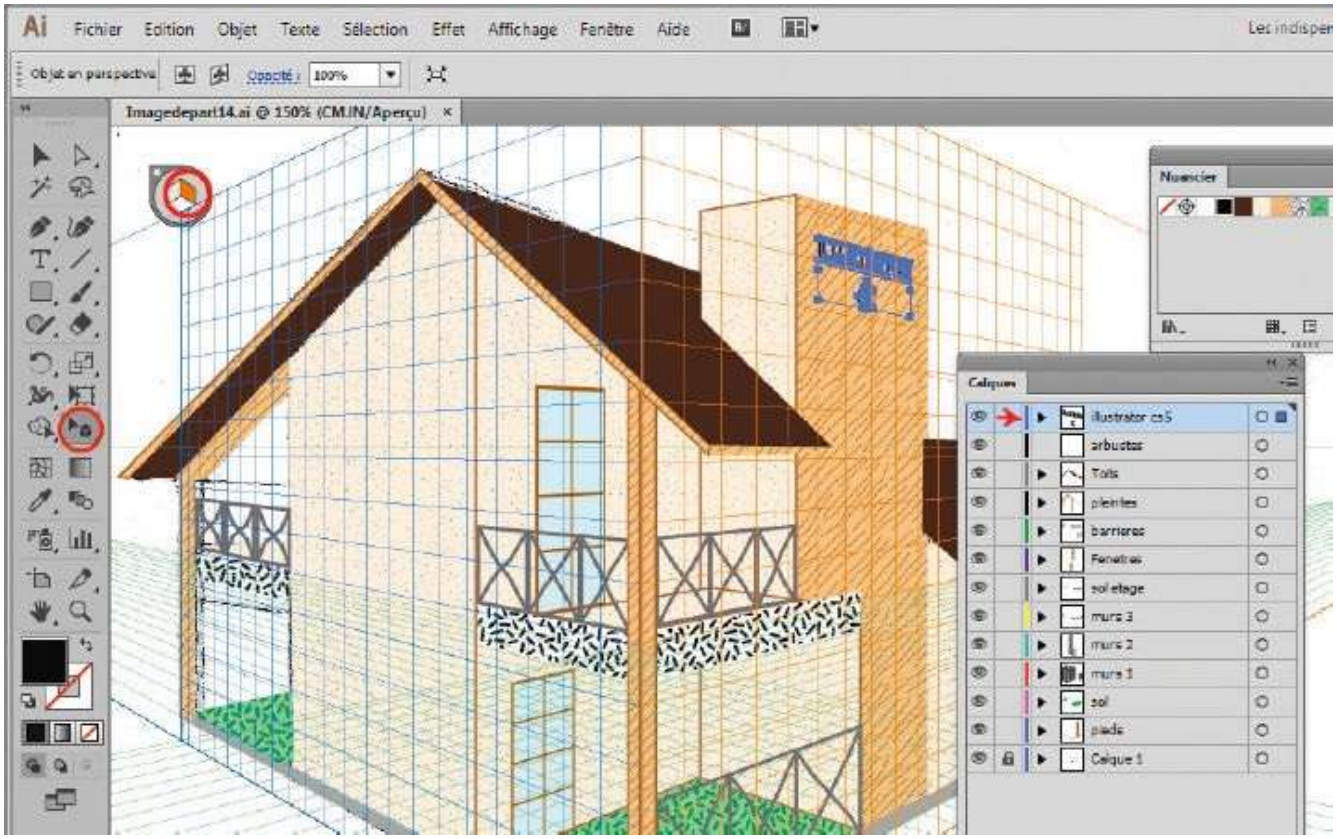
26 Masquez la grille via le raccourci Ctrl + Maj + I. Faites réapparaître les calques Murs 1 et Murs 2 en cliquant sur leur œil respectif. Pour les finitions, sélectionnez les plinthes et les murs indiqués par une flèche et ajoutez-leur un contour avec la couleur Marron clair de la palette Nuancier.



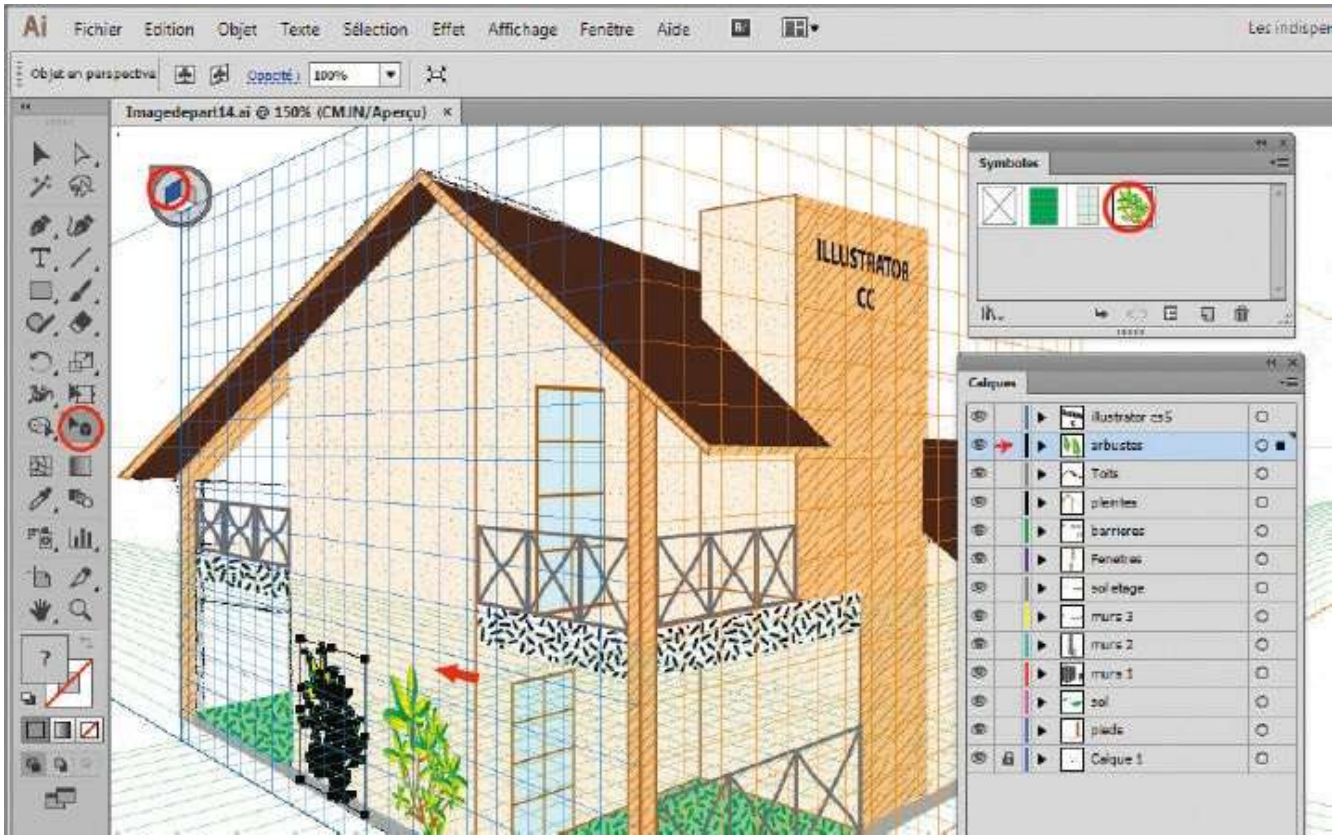
27 Avec l'outil Sélection, sélectionnez le mur du côté droit de nuance Bois. Faites glisser le petit carré correspondant dans le calque Pieds.



28 Comme à l'étape 12, créez un rectangle dans le calque Murs 2 et appliquez-lui la nuance Mur, en ayant sélectionné la face bleue du widget. Ajoutez ce rectangle en bas du mur et cachez une partie du mur de couleur Bois.



29 Sélectionnez le calque Illustrator CC. Avec l'outil Texte, saisissez le texte indiqué en définissant les paramètres de votre choix. Puis activez l'outil Sélection de perspective et sélectionnez la face orange du widget. Déplacez et agrandissez le texte avec ce même outil.



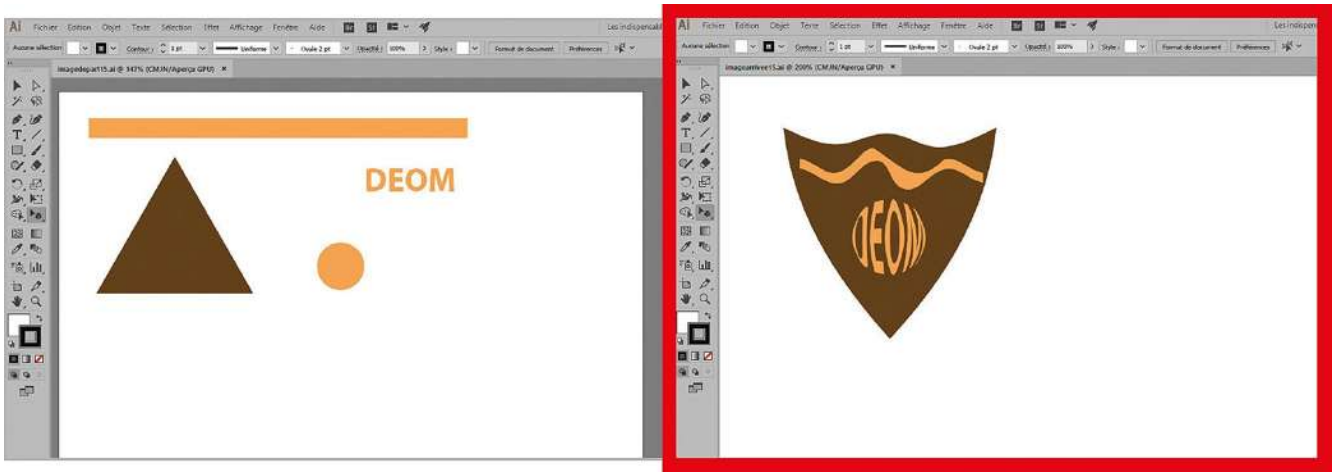
30 Pour finir, sélectionnez le calque Arbustes et la face bleue du widget, avec l'outil Sélection de perspective activé. Choisissez le symbole Arbuste, placez-le sur la grille bleue et adaptez-le avec l'outil Sélection de perspective. Dupliquez le symbole à votre guise.

Modifier une forme

Assez facile

Réalisation : 15 min

Outils utilisés :
Distorsion de l'enveloppe
Palette Transformation
Déformation
Décomposer
Transformation manuelle

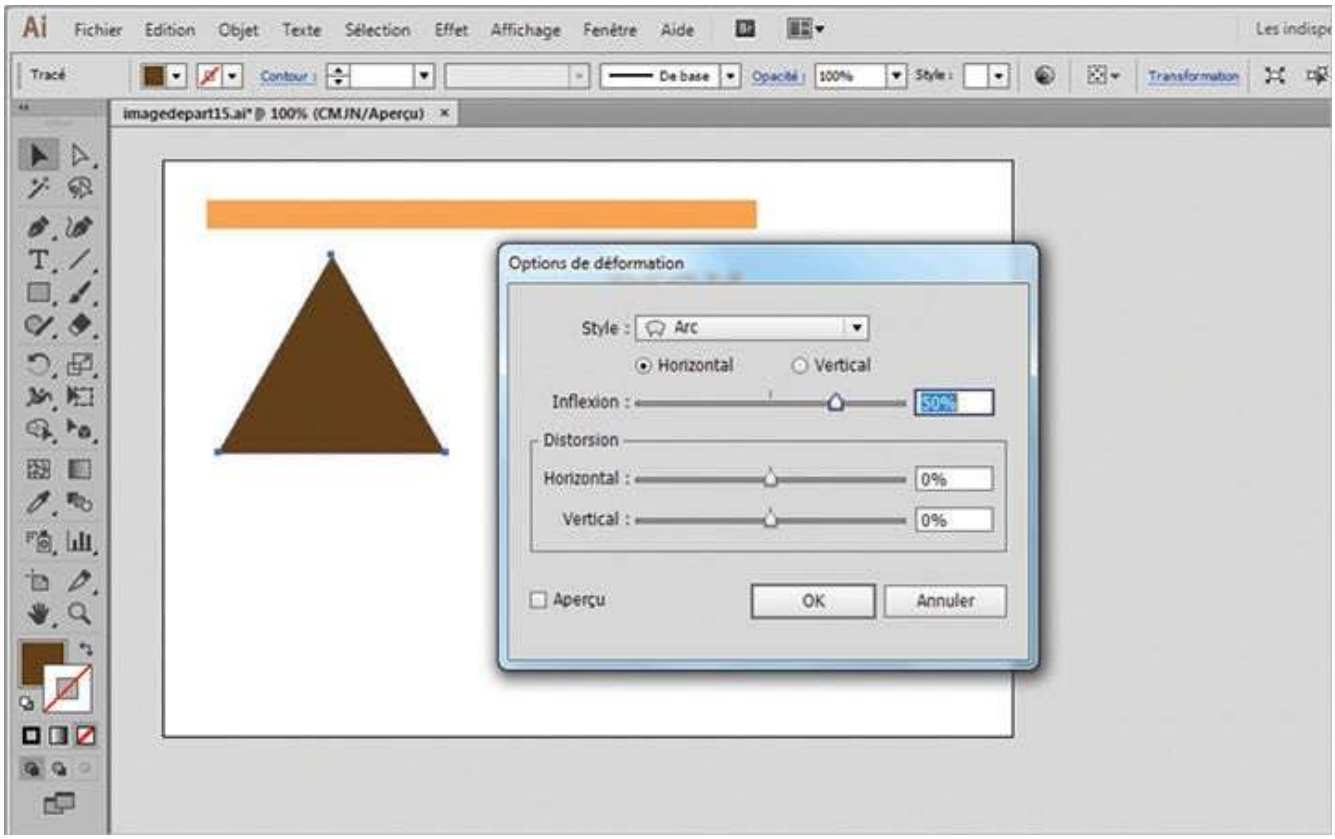


Pour modifier un tracé ou une forme vectorielle, vous avez employé dans les ateliers

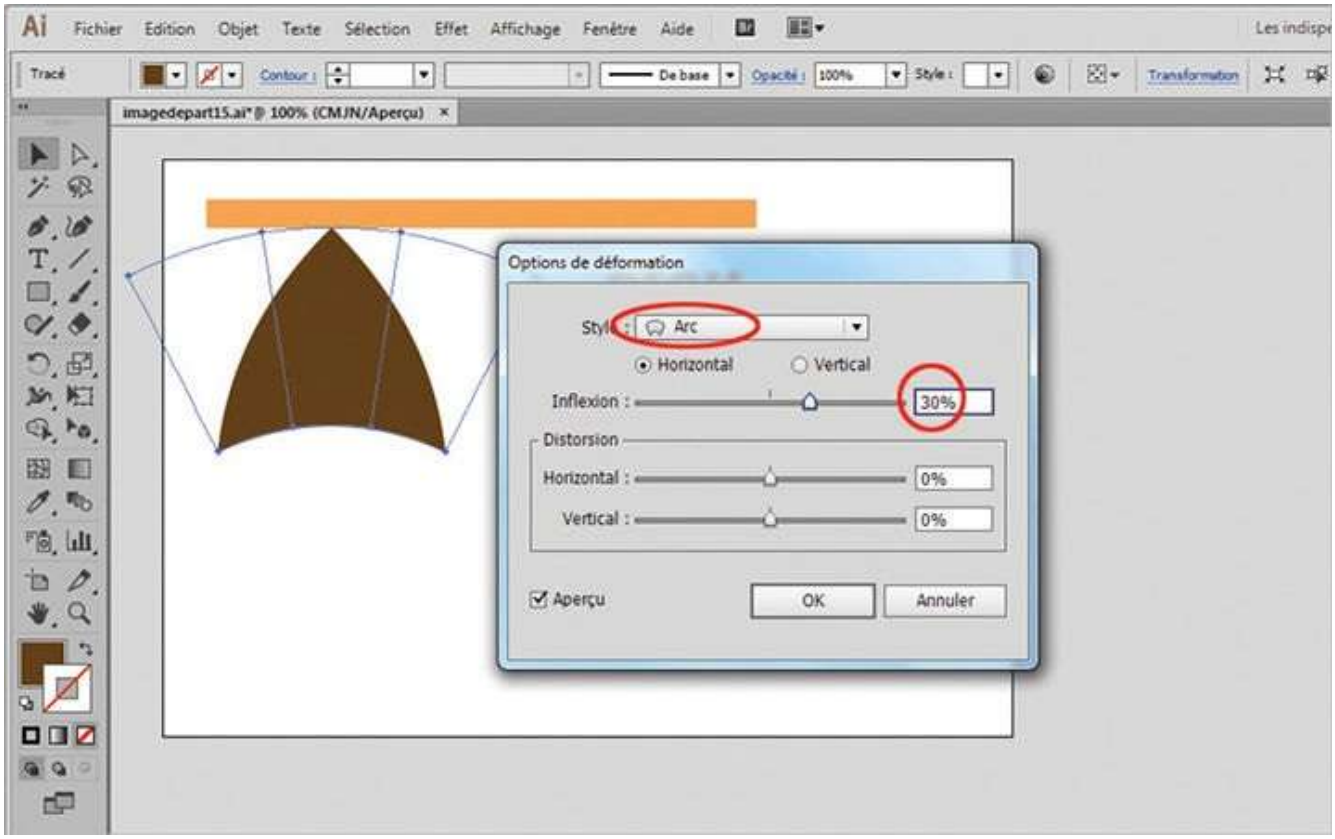
précédents l'outil Sélection directe, qui vous permet d'agir point par point. Mais il existe d'autres procédés, comme celui faisant appel à l'outil Distorsion de l'enveloppe. Ce dernier crée une enveloppe que vous pouvez ensuite déformer selon trois modes possibles : au moyen d'une forme prédéfinie paramétrable, à l'aide des points d'ancrage d'un filet, ou encore d'après un objet situé au premier plan. Dans cet atelier, vous allez déformer différents éléments d'une illustration en utilisant successivement ces trois options, afin d'obtenir au final un magnifique blason. Pour finaliser cette illustration, vous aurez également l'occasion de manipuler l'outil Déformation.

Fichier initial : imagedepart15.ai

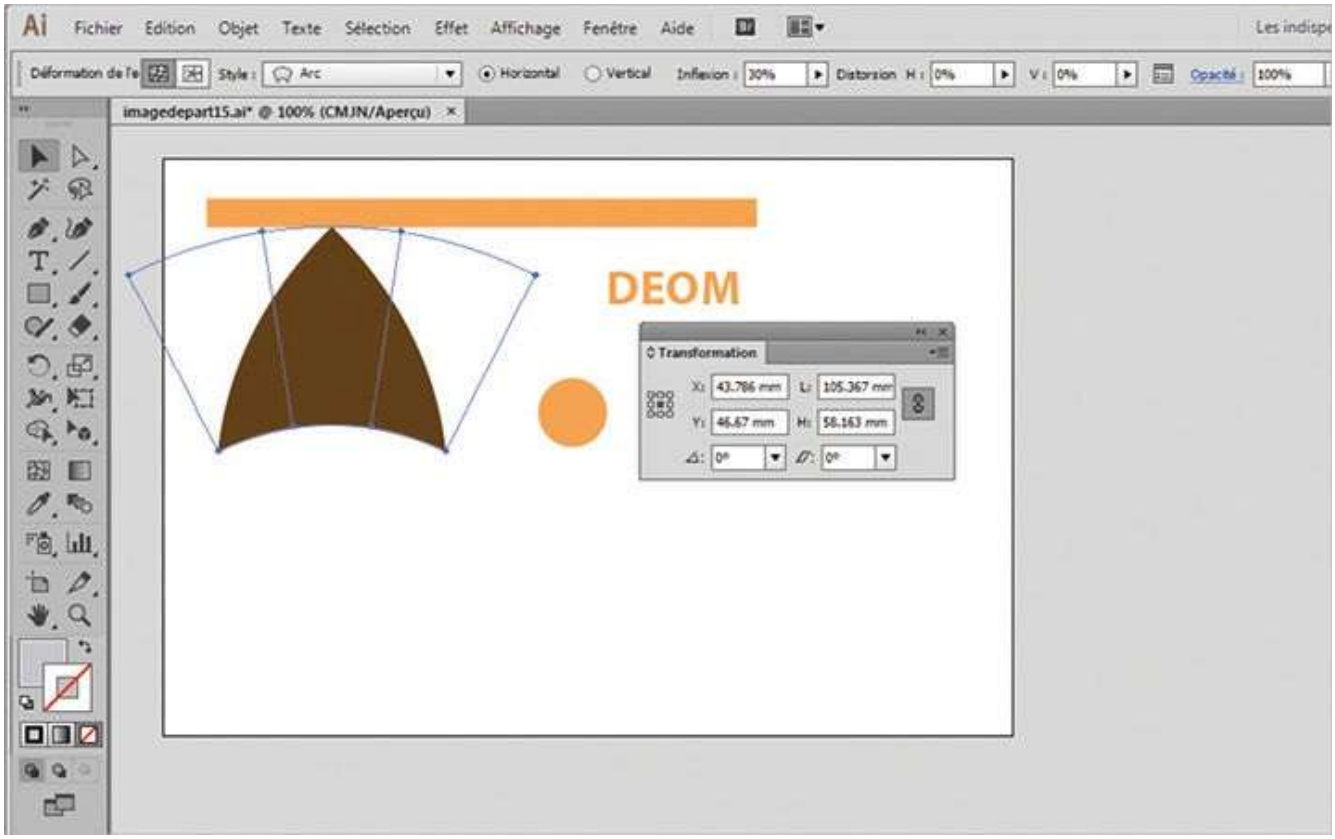
Fichier final : imagearrivee15.ai



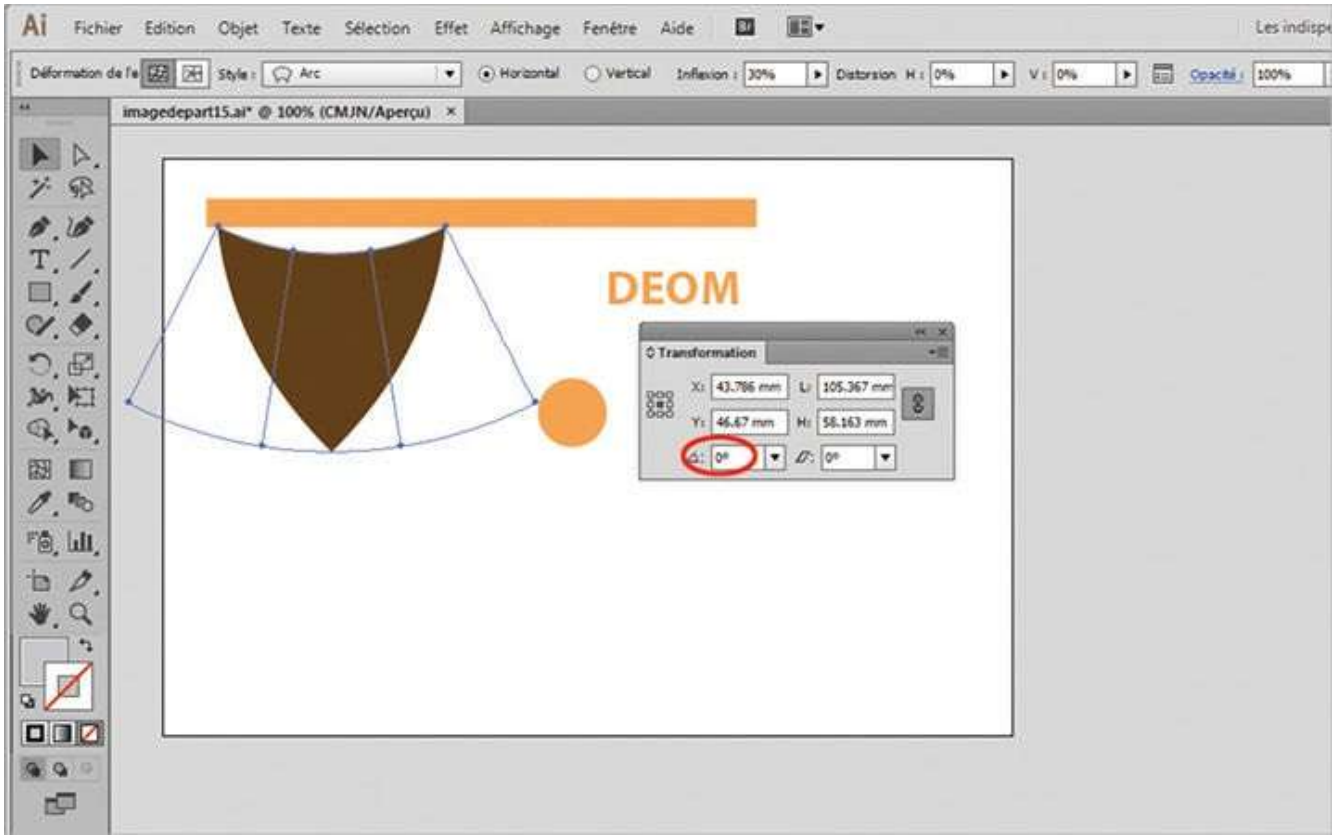
1 Ouvrez l'imagedepart15.ai. Avec l'outil Sélection, sélectionnez le triangle en cliquant dessus. Puis ouvrez le menu Objet>Distorsion de l'enveloppe>Créer d'après une déformation ou utilisez le raccourci Alt + Ctrl + Maj + W.



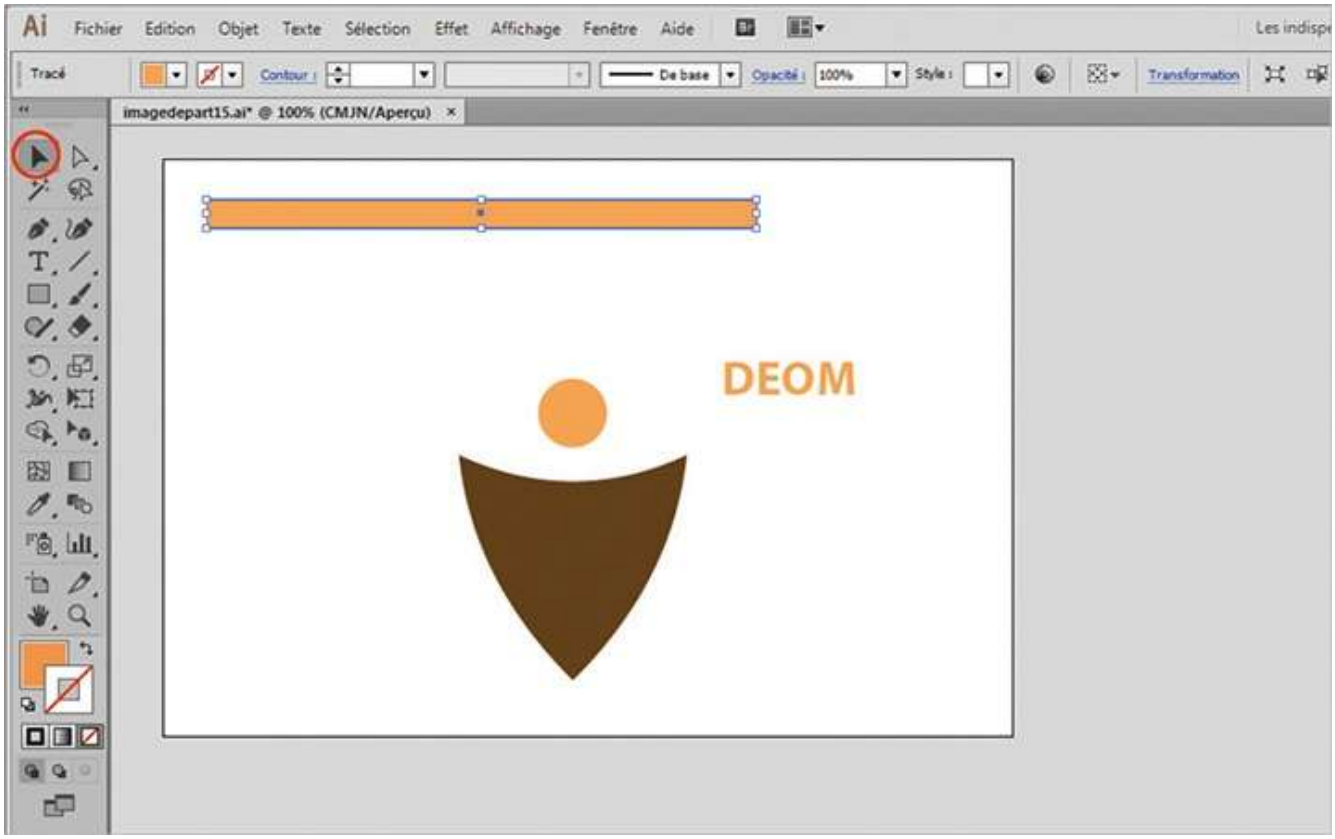
2 Dans le menu déroulant Style, choisissez la déformation nommée Arc et une inflexion de 30 %. Validez en cliquant sur le bouton OK.



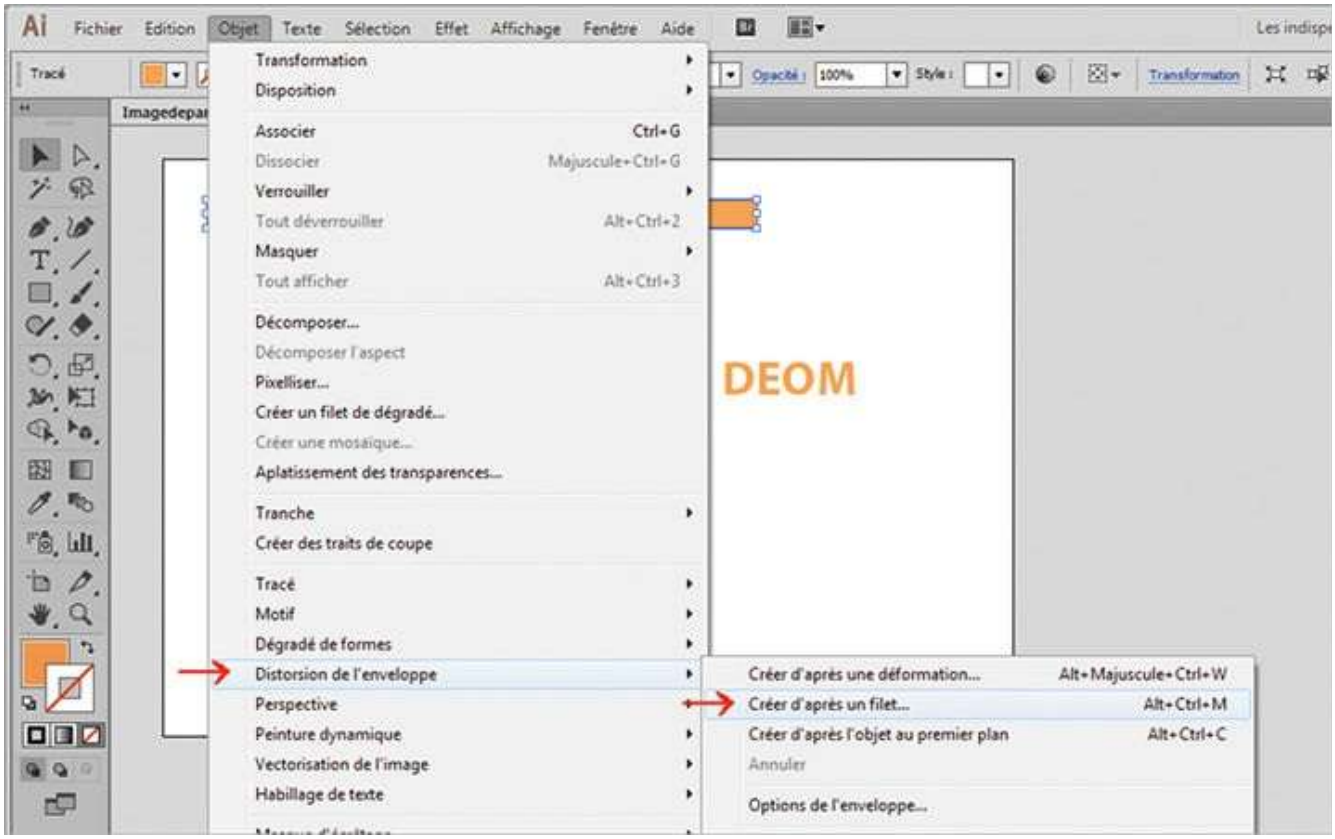
3 Le triangle étant toujours sélectionné, cliquez dans la palette de contrôle sur le menu Transformation ou allez dans le menu Fenêtre>Transformation : la palette Transformation apparaît.



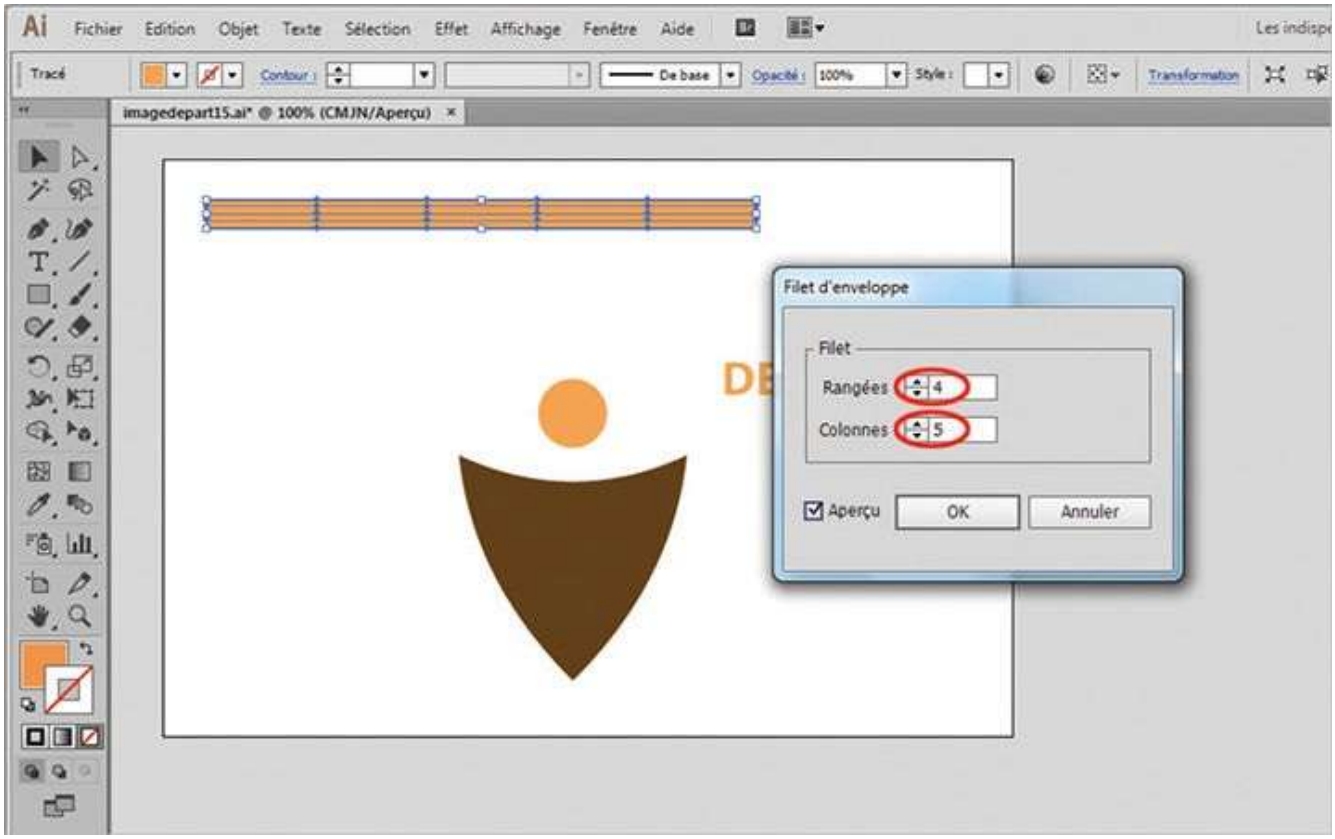
4 Dans la zone affectée à la rotation de cette palette, saisissez 180° afin d'inverser la position de l'objet.



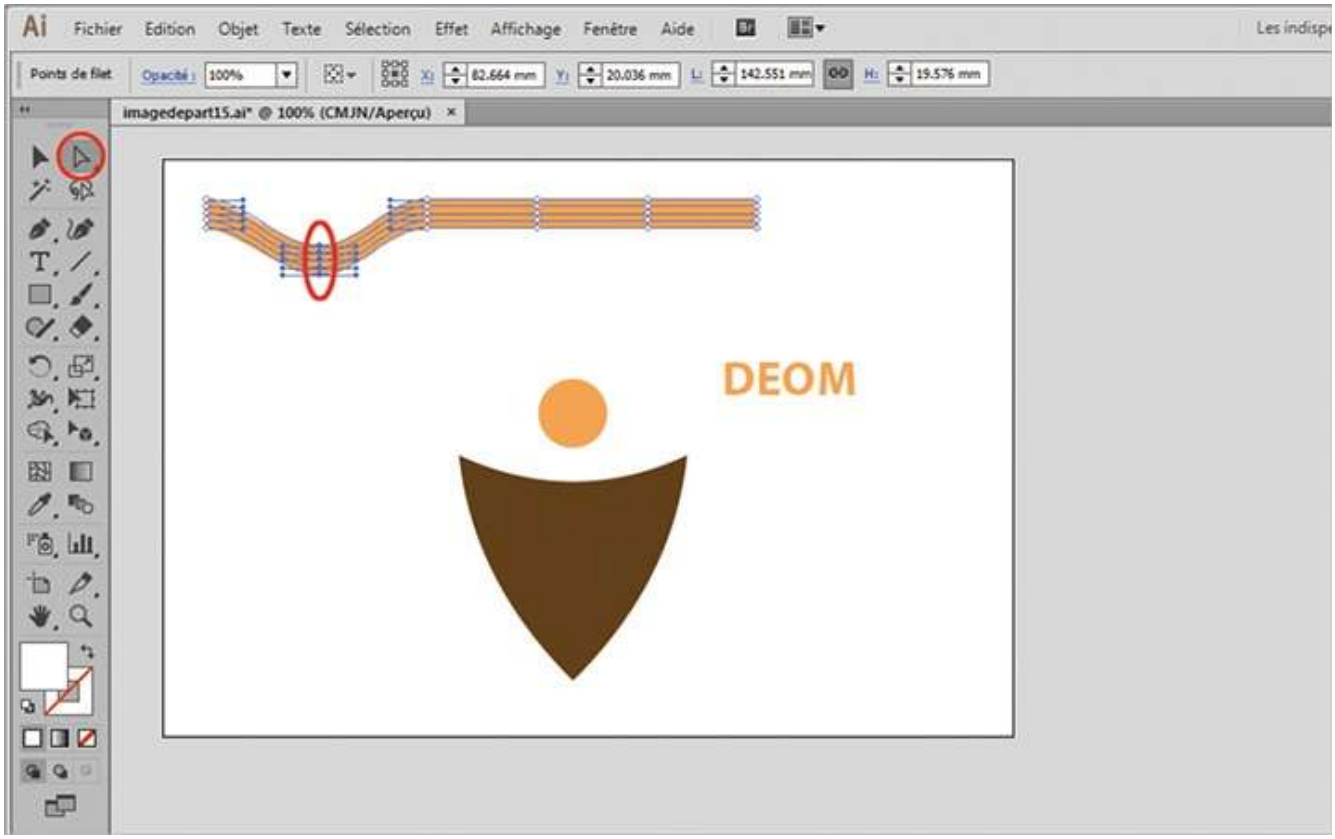
5 Déplacez cette nouvelle forme au centre du plan de travail avec l'outil Sélection. Sélectionnez ensuite la bande horizontale de couleur avec ce même outil.



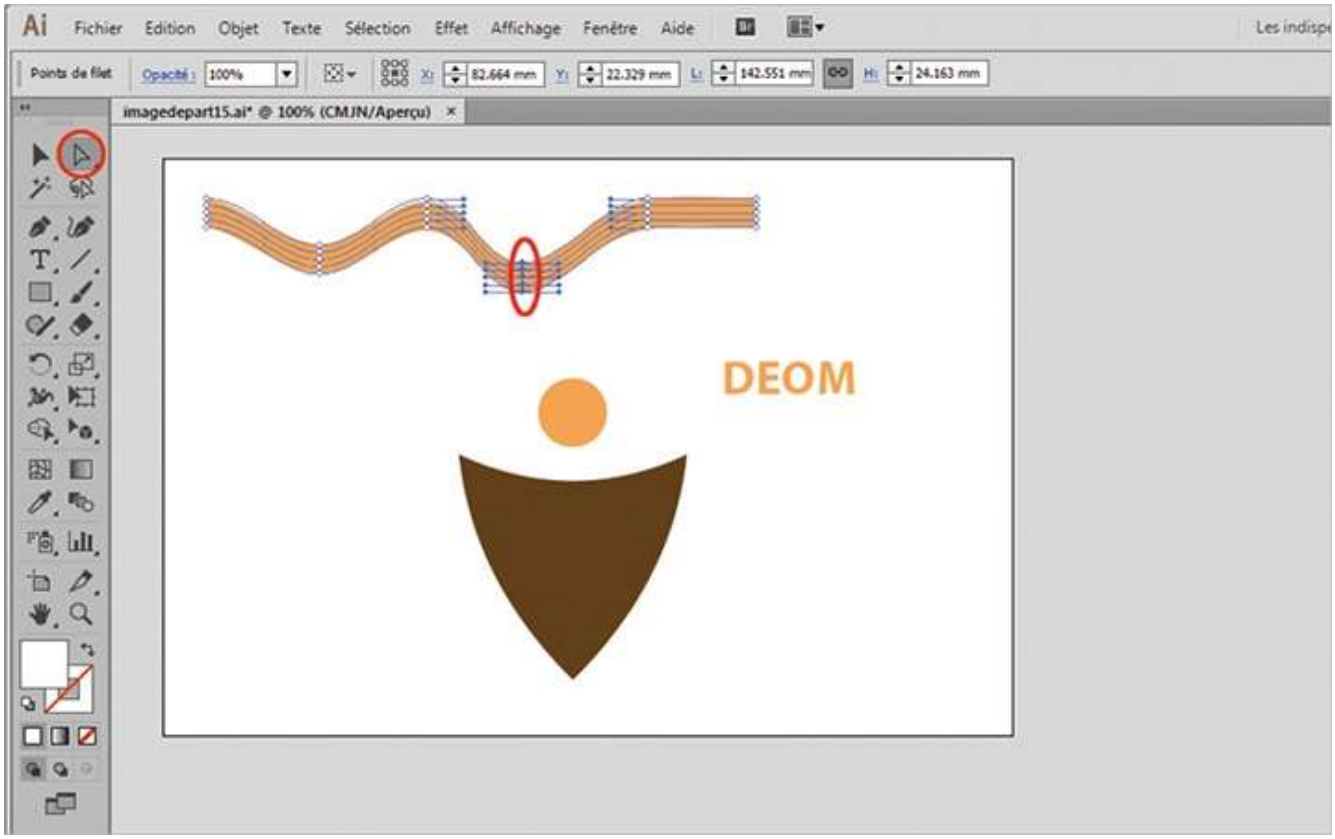
6 Pour définir les options de distorsion de l'enveloppe, ouvrez le menu Objet>Distorsion de l'enveloppe>D'après un filet ou utilisez le raccourci Alt + Ctrl + M.



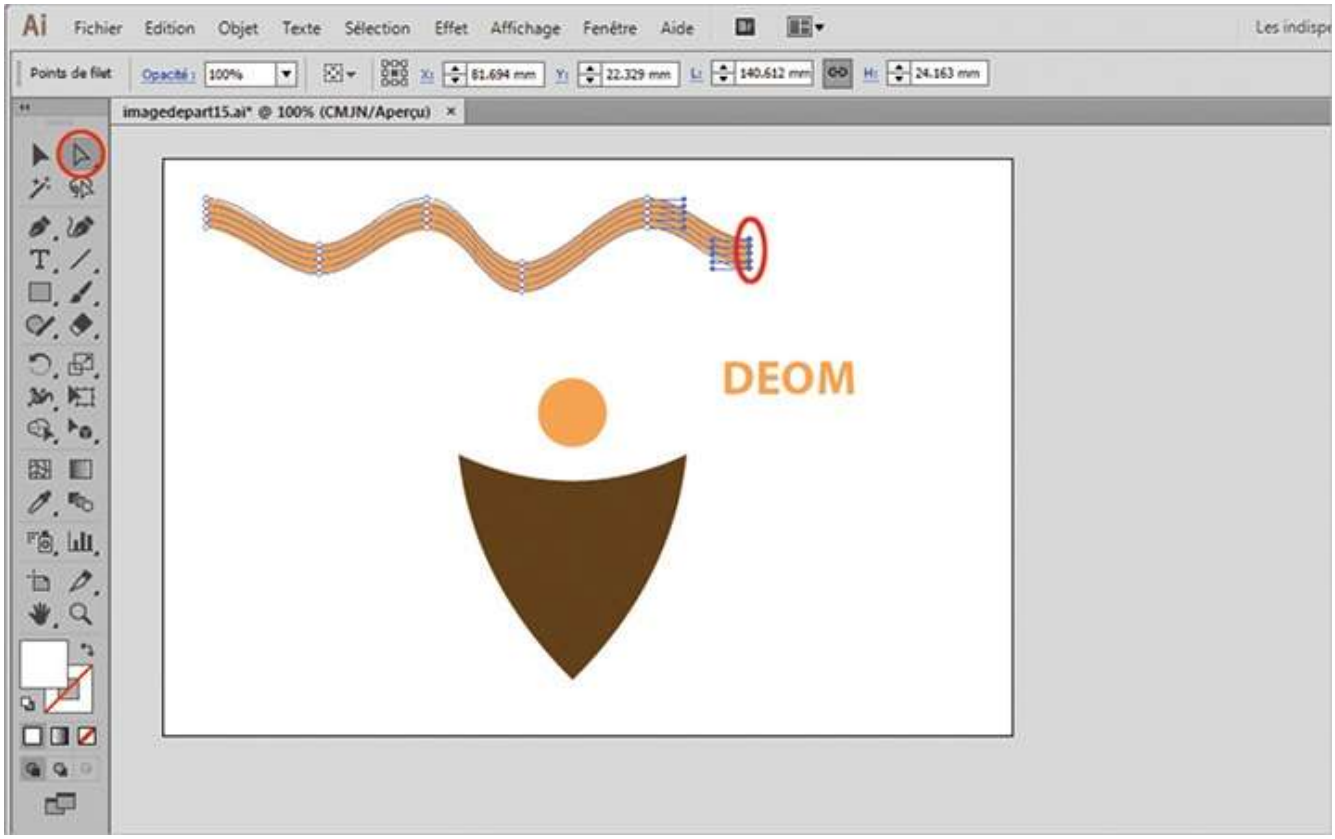
7 Dans la boîte de dialogue de paramétrage des filets, saisissez 4 rangées et 5 colonnes. Validez par le bouton OK.



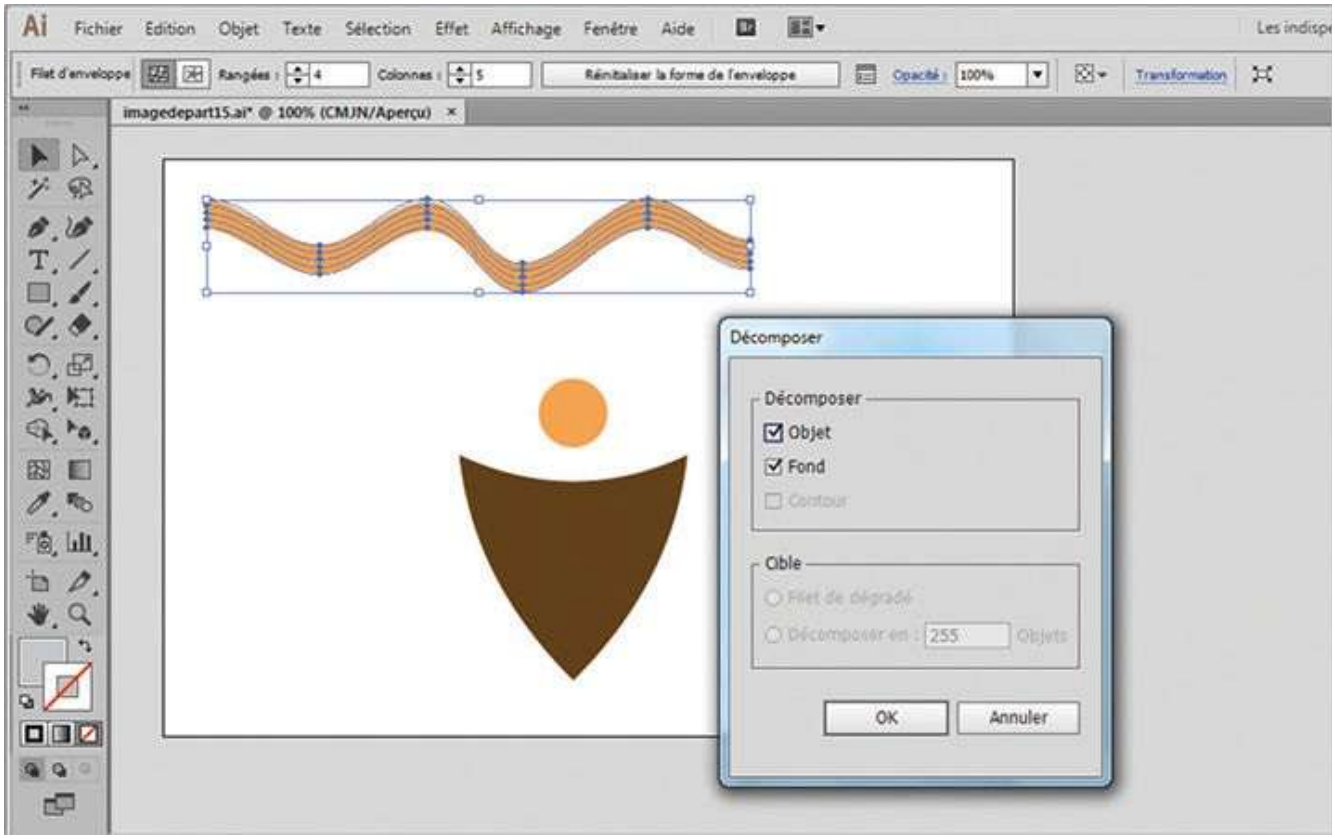
8 À l'aide de l'outil Sélection directe, sélectionnez sur la bande de couleur la deuxième colonne de points d'ancrage en partant de la gauche, en traçant un rectangle de sélection autour. Par cliquer-glisser, déplacez-la légèrement vers le bas.



9 Procédez de manière analogue avec la quatrième colonne en partant de la gauche, en la déplaçant plus bas que la précédente.



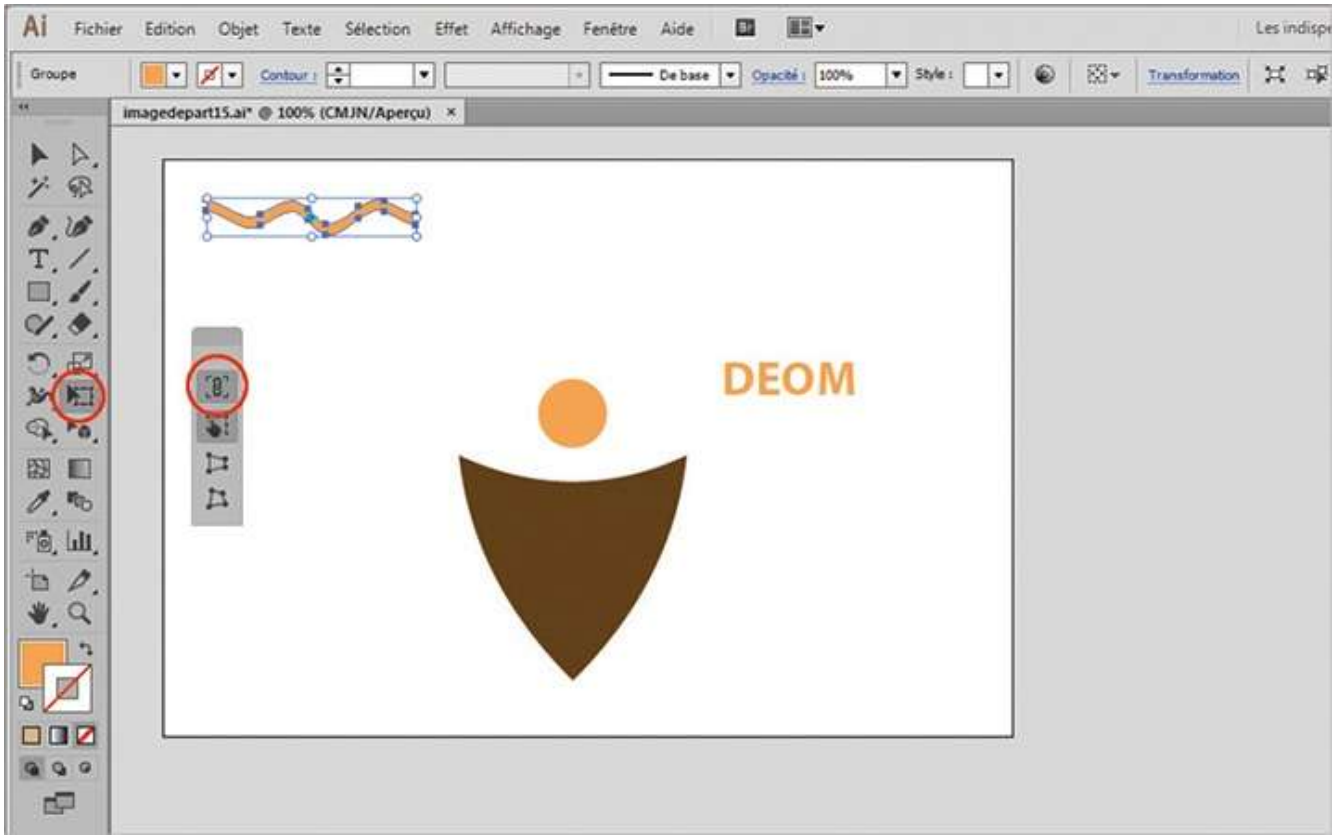
10 Reproduisez l'opération avec la colonne située à l'extrême droite. Vous devez ainsi obtenir un ruban relativement déformé.



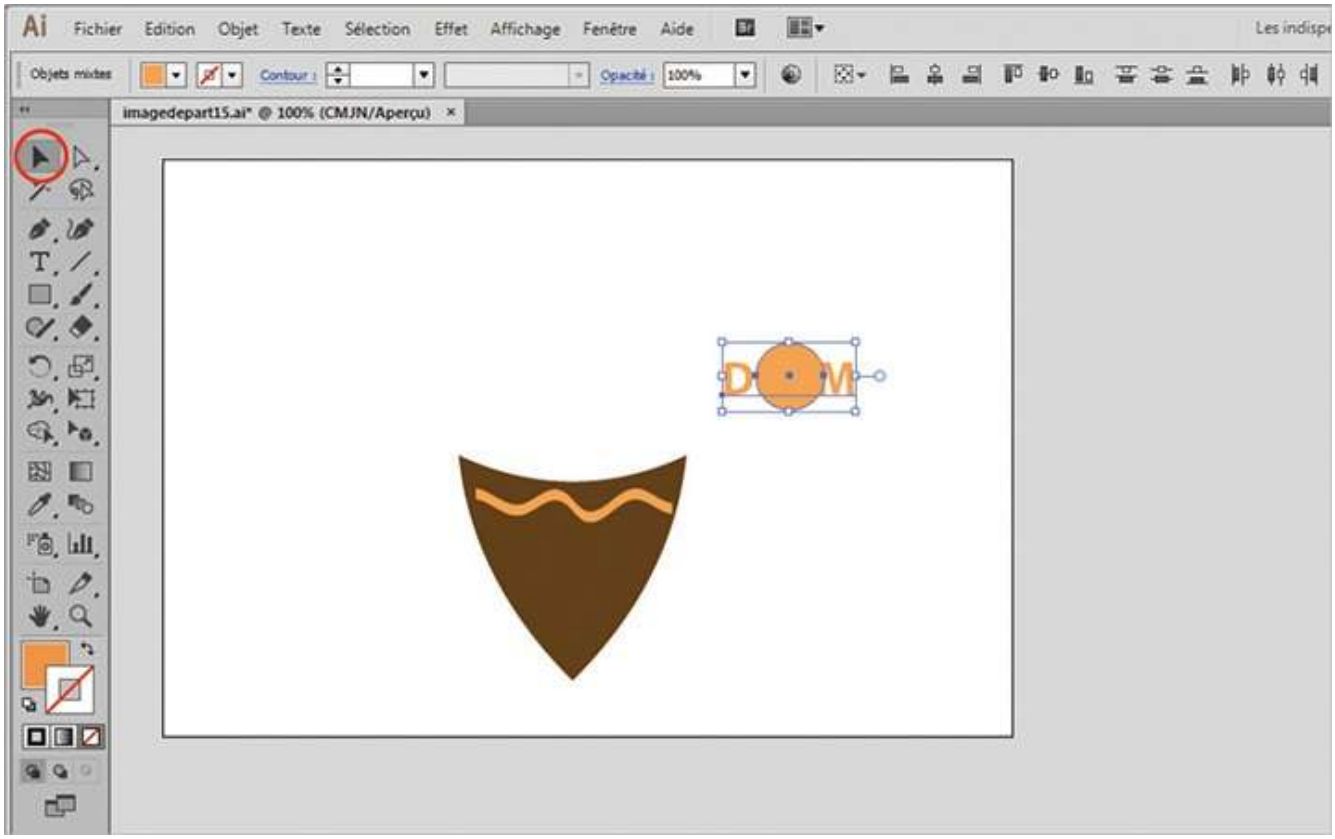
11 Vous allez maintenant supprimer l'enveloppe sur le ruban, afin de simplifier son tracé. Pour cela, sélectionnez le ruban avec l'outil Sélection en traçant un rectangle de sélection autour et ouvrez le menu Objet>Décomposer. Validez la boîte de dialogue proposée en cliquant sur OK.

Notre suggestion

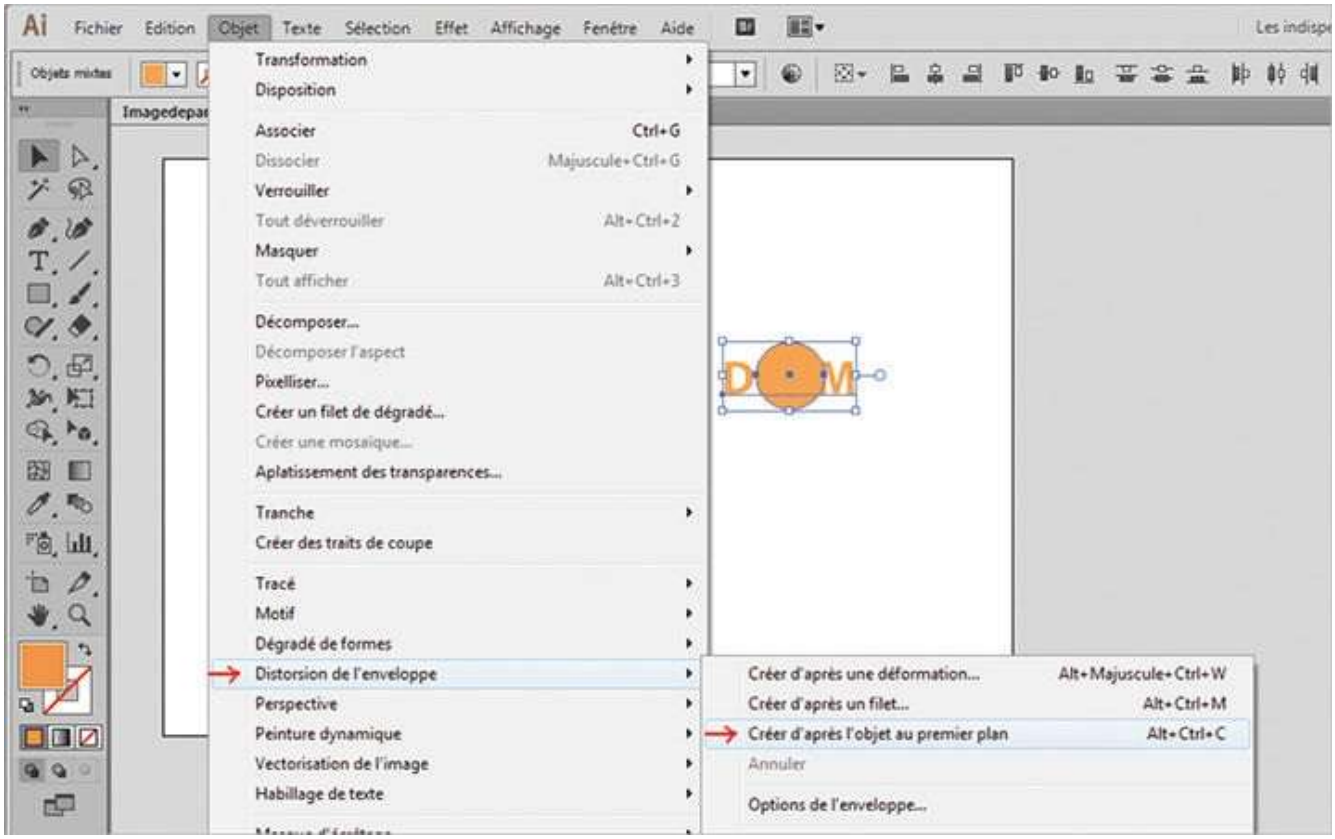
Dans la palette de contrôle, notez qu'il est possible de revenir sur les caractéristiques d'une enveloppe sans passer par le menu habituel, lorsque le tracé est sélectionné. Notez aussi qu'il est recommandé de décomposer un tracé ayant reçu une enveloppe afin de le simplifier et d'accéder à tous ses points d'ancrage.



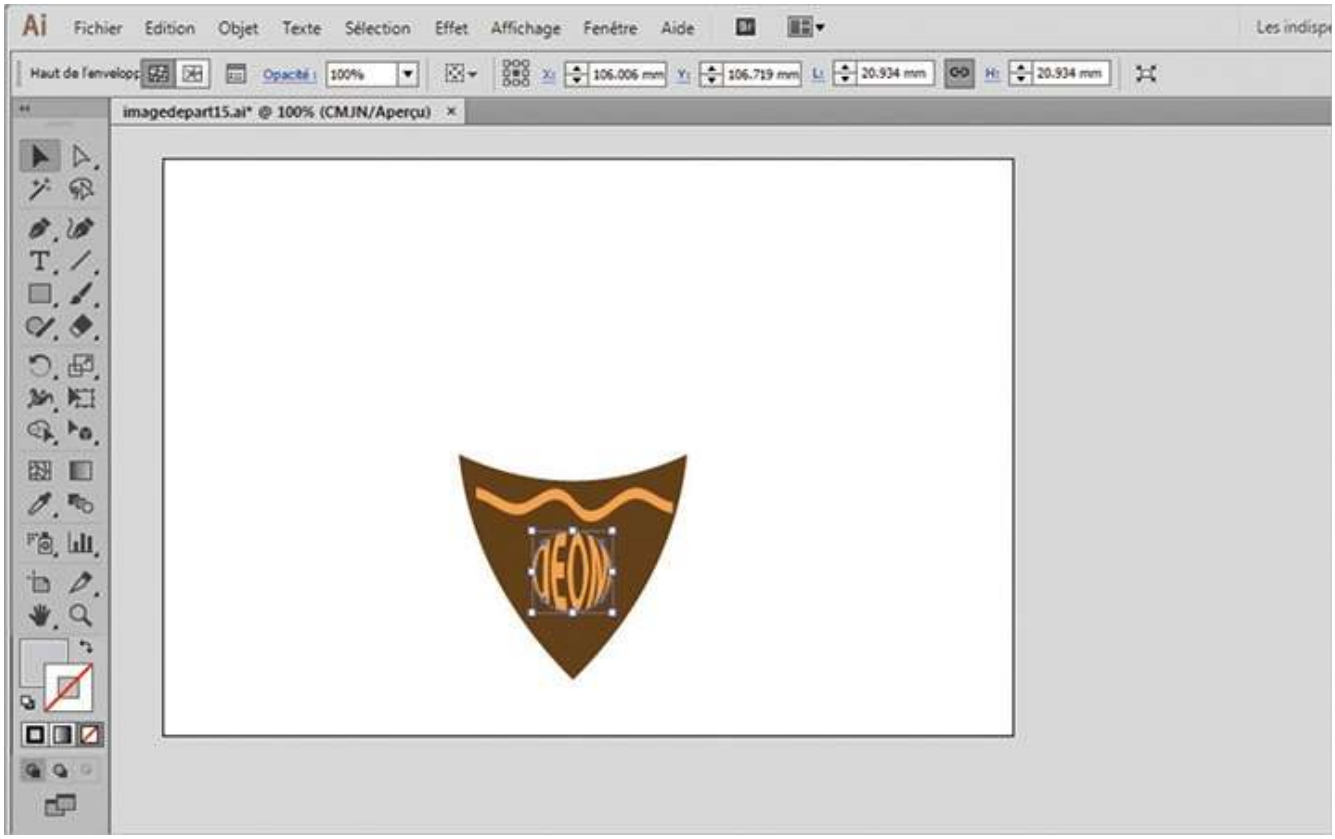
12 Une fois le tracé simplifié, vous allez diminuer la taille du ruban pour qu'il tienne sur l'objet marron en forme de blason. Activez l'outil Transformation manuelle de la palette d'outils, cliquez sur l'icône représentant une chaîne, et réduisez le ruban en cliquant-glissant un coin. Le ruban conserve ses proportions.



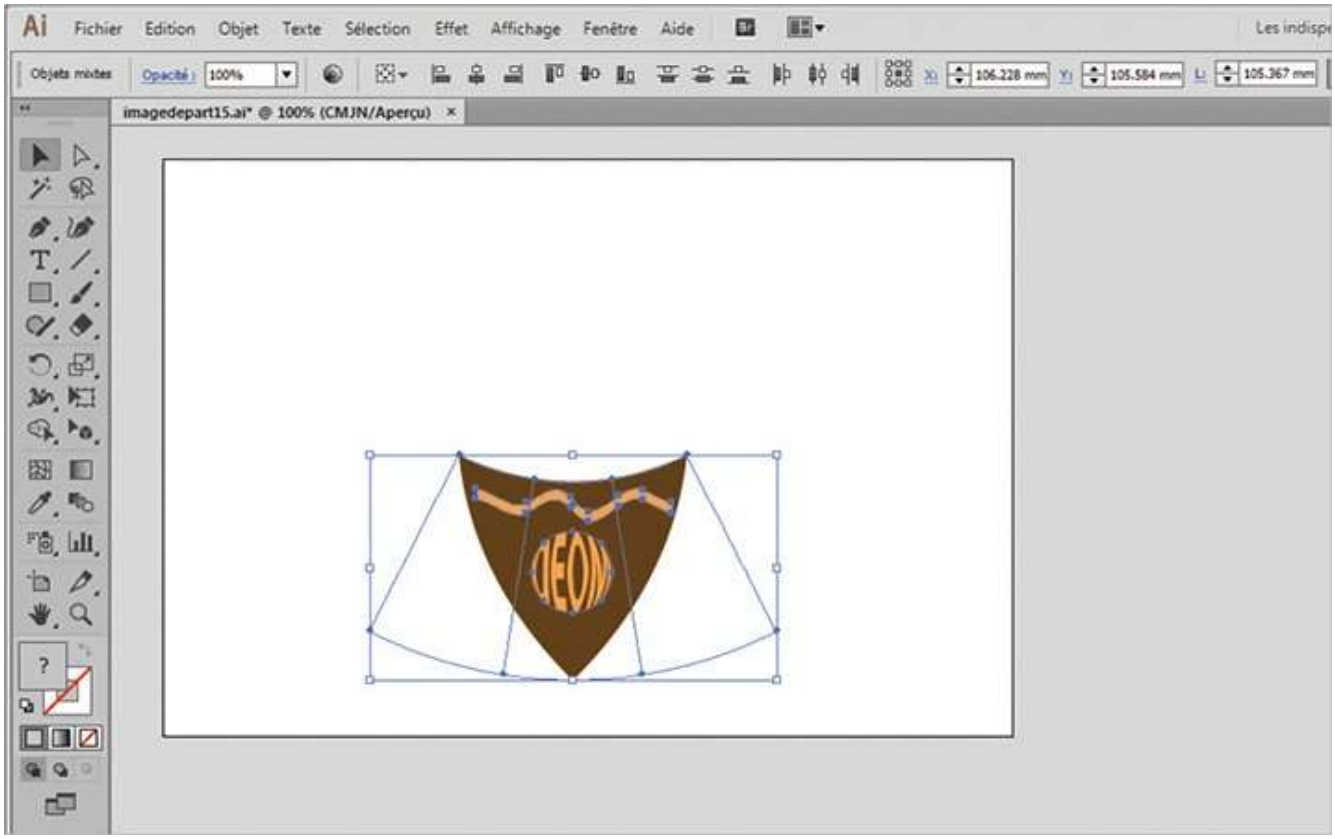
13 Positionnez le ruban sur le blason, comme indiqué, avec l'outil Sélection. Toujours avec cet outil, placez ensuite le petit cercle sur le mot DEOM. Puis sélectionnez ces deux derniers éléments en traçant un rectangle de sélection autour.



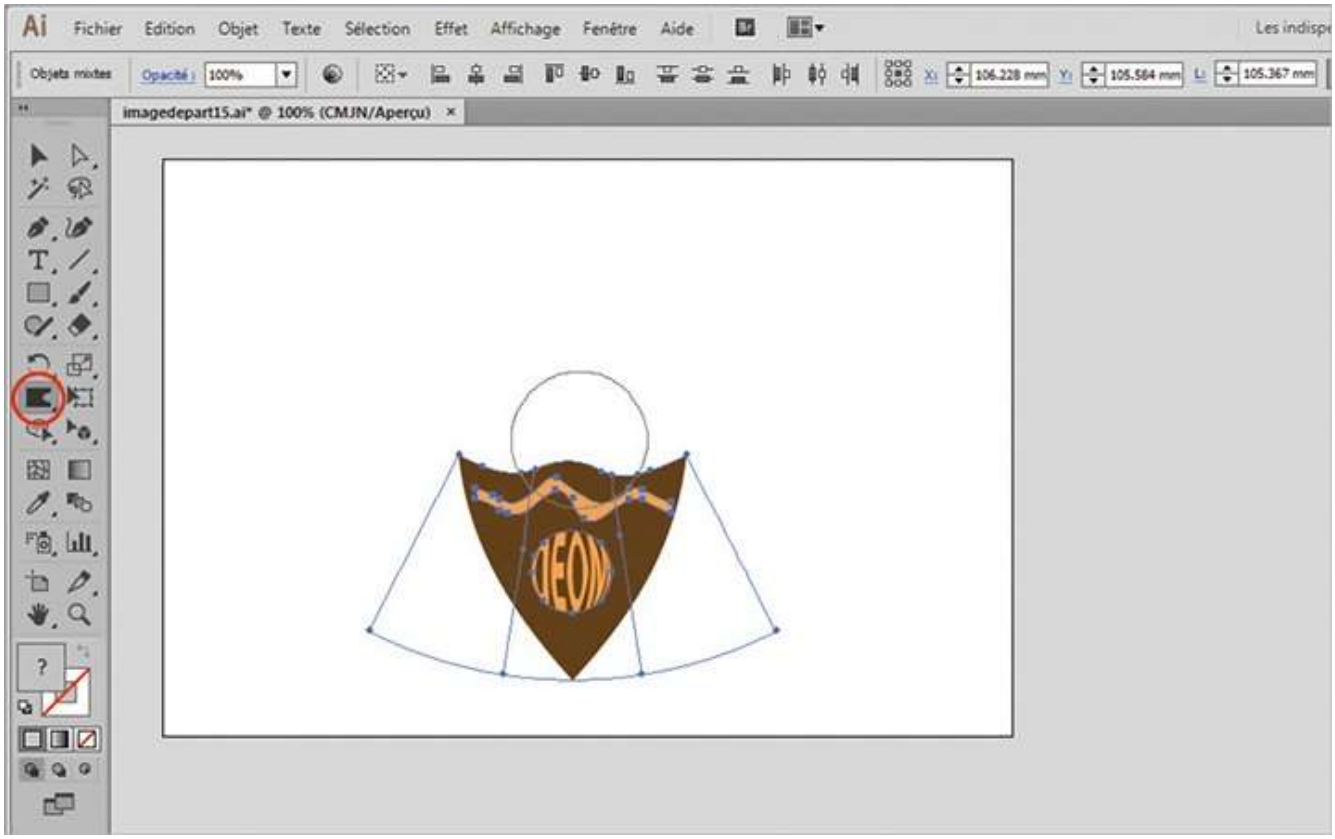
14 Allez dans le menu Objet>Distorsion de l'enveloppe>Créer d'après l'objet au premier plan ou utilisez le raccourci Alt + Ctrl + C.



15 Le mot a ainsi épousé la forme circulaire. Placez-le sur le blason avec l'outil Sélection.



16 Le blason et le texte sont encore sous forme d'enveloppes. Simplifiez-les, comme pour le ruban à l'étape 11, en allant dans le menu Objet>Décomposer, puis en validant votre choix par le bouton OK.



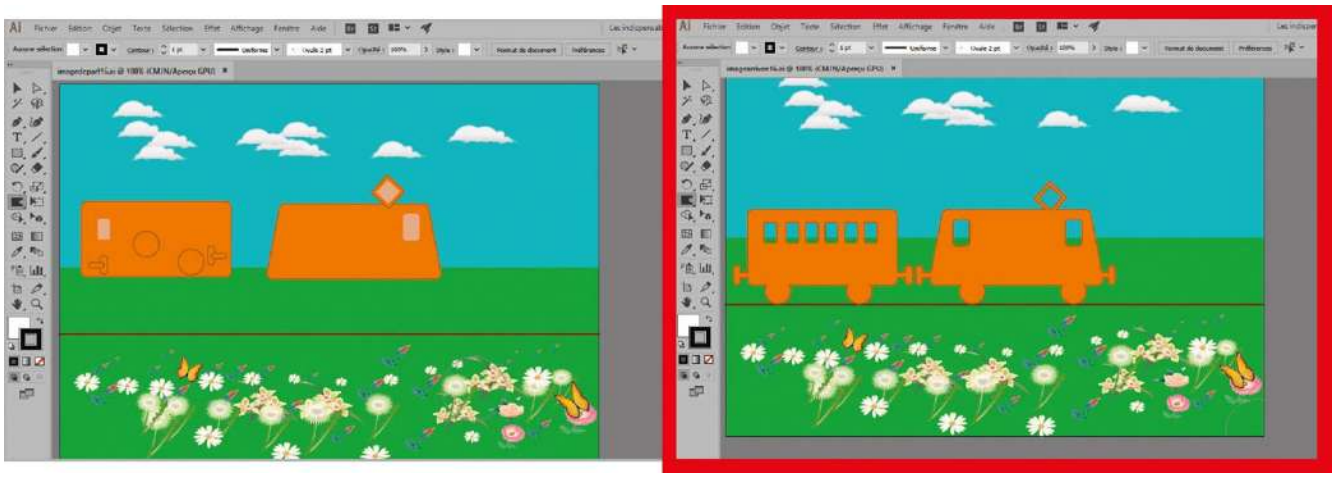
17 Enfin, effectuez une dernière retouche à l'aide de l'outil Déformation. Activez-le dans la palette d'outils, puis tirez légèrement vers le haut le milieu du côté supérieur du blason afin de lui ajouter un léger renflement.

Ajouter, soustraire ou combiner des formes

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :
Sélection
Palette Pathfinder
Concepteur de formes

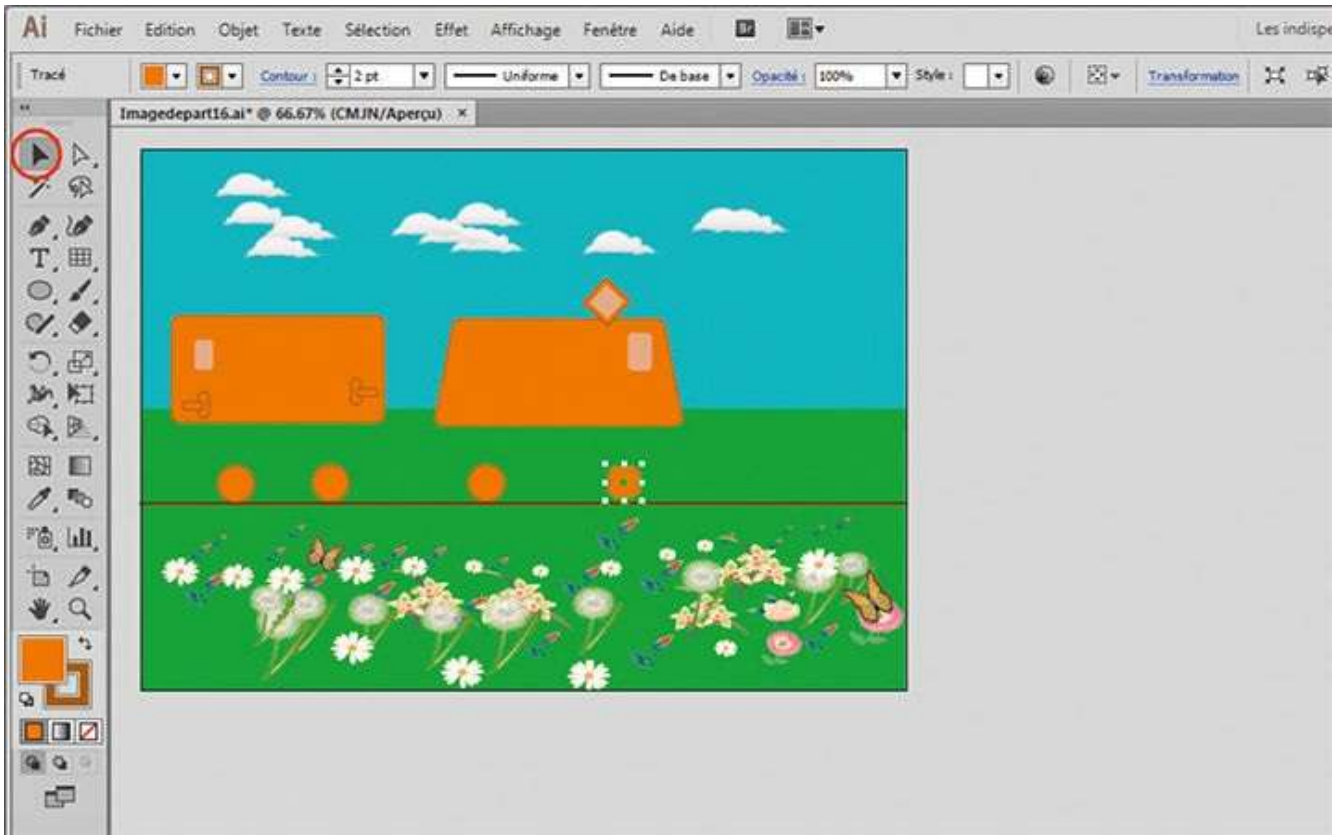


Si vous avez quelques notions de mathématiques, vous devez certainement connaître l'algèbre de Boole et ses différentes opérations (réunion, intersection, exclusion…), qui sont couramment utilisées dans les logiciels de création d'images 3D pour

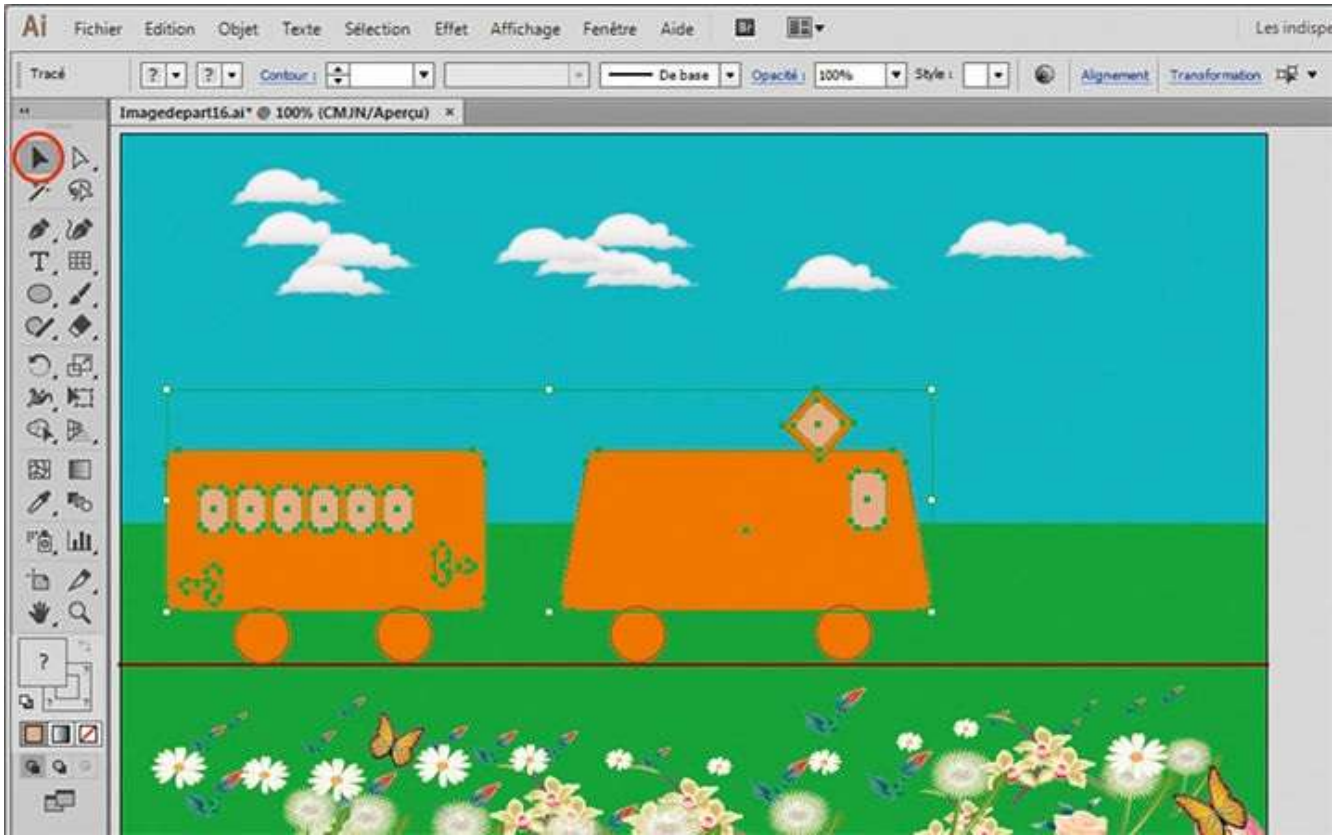
concevoir de nouvelles formes.
Ces opérations booléennes sont également possibles dans Illustrator grâce à la palette Pathfinder : derrière ce nom peu évocateur se cache en réalité un outil capable d'associer plusieurs formes ou tracés pour les réunir en une nouvelle entité, d'évider une forme, ou encore d'obtenir un tracé transparent. Vous allez découvrir l'emploi de cette palette dans cet atelier au cours duquel vous aurez à construire une petite locomotive et son wagon.
Apparu avec la version CS5 d'Illustrator, l'outil Concepteur de formes peut remplacer, dans certaines situations, la palette Pathfinder et vous faire gagner du temps. Nous l'utiliserons dans cet exercice pour les opérations de réunion.

Fichier initial : imagedepart16.ai

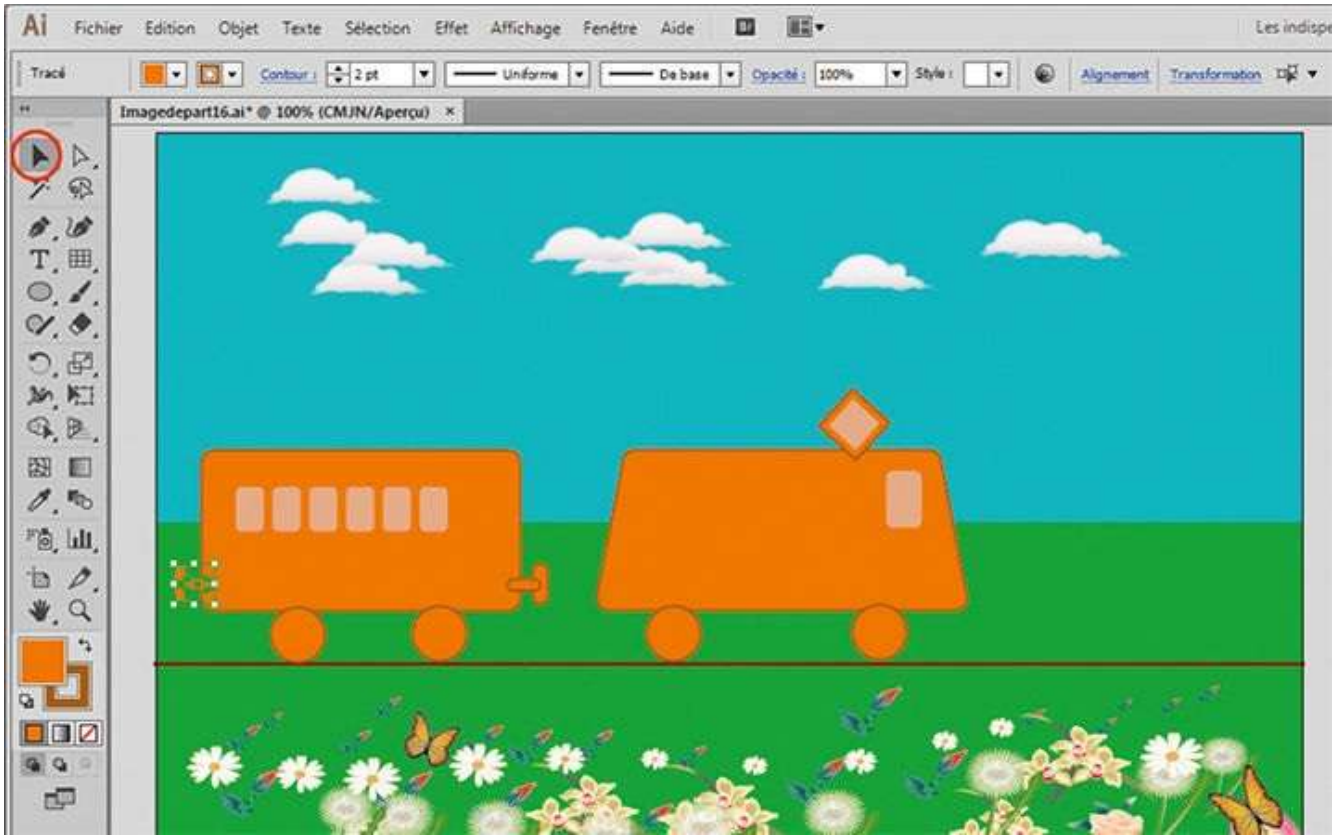
Fichier final : imagearrivee16.ai



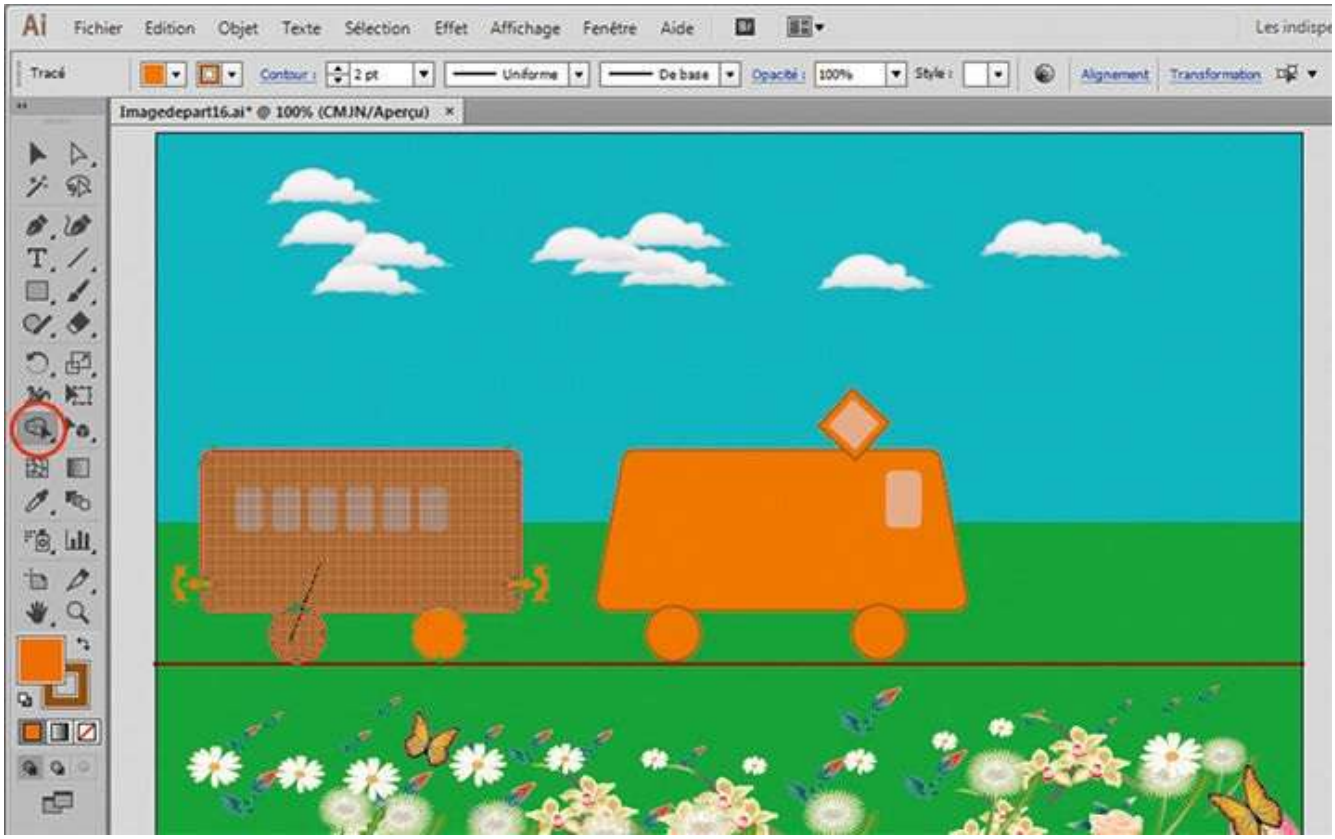
1 Ouvrez l'image de départ et affichez les repères commentés via le raccourci Ctrl + U. Avec l'outil Sélection, placez les deux roues sur les rails. Puis dupliquez-les en cliquant-glissant dessus, tout en maintenant la touche Alt enfoncée.



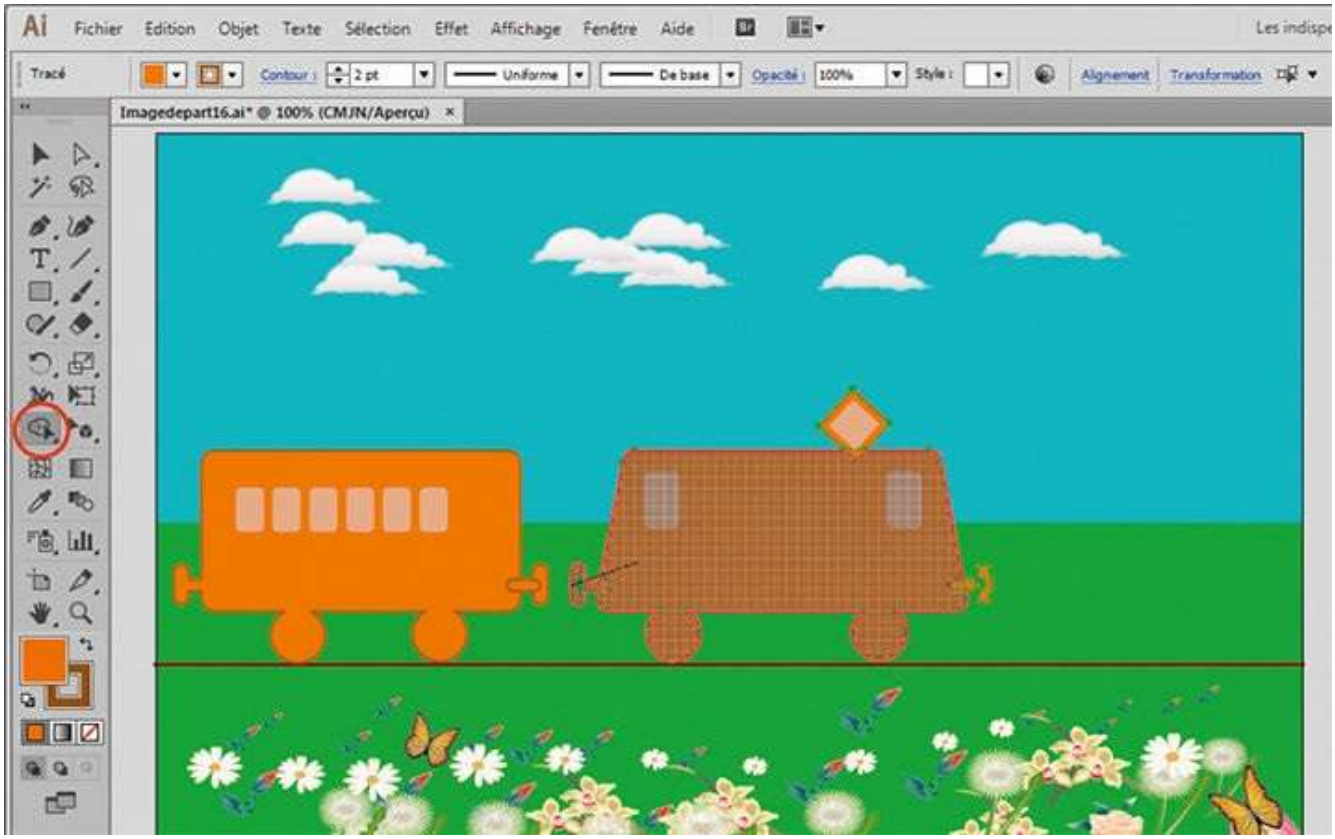
2 De la même manière, dupliquez les fenêtres des wagons comme indiqué, en utilisant le raccourci Ctrl + D pour répéter l'action précédente. Sélectionnez ensuite tous les éléments à déplacer en les entourant d'un rectangle avec l'outil Sélection et positionnez le tout légèrement au-dessus des roues.



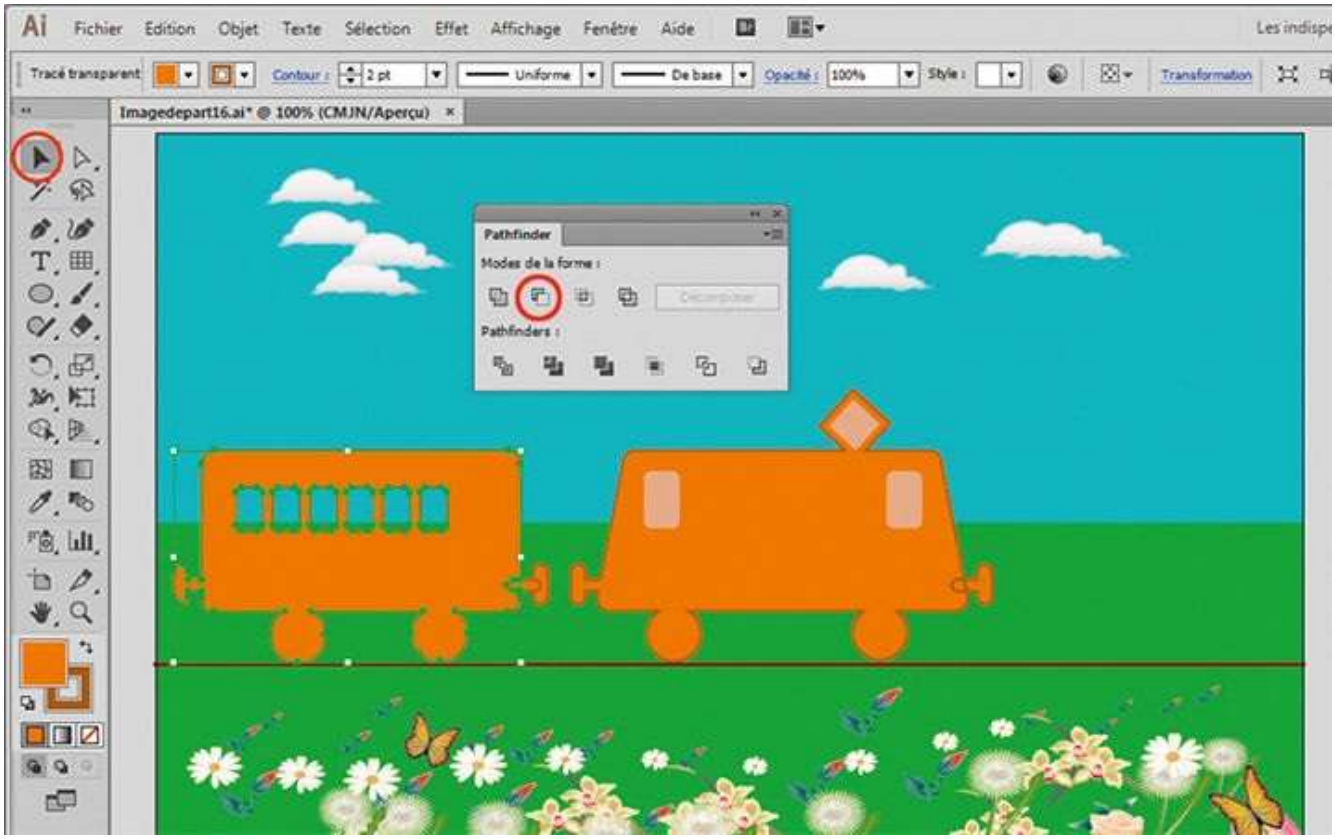
3 Avec l'outil Sélection, sélectionnez les deux éléments d'un crochet d'attelage, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, et positionnez l'ensemble à l'extrémité correspondante du wagon. Puis dupliquez-le pour le placer sur la locomotive. Procédez de même pour l'autre crochet d'attelage.



4 Avec l'outil Sélection, sélectionnez l'ensemble des éléments du wagon (à l'exception des fenêtres) en cliquant dessus, tout en maintenant la touche Maj enfoncée. Activez ensuite l'outil Concepteur de formes et déplacez la souris sur tous les éléments, tout en maintenant la touche Maj enfoncée.



5 Toujours avec l'outil Concepteur de formes, reproduisez cette opération pour la locomotive, sans sélectionner les fenêtres ni l'intérieur grisé de la cheminée.



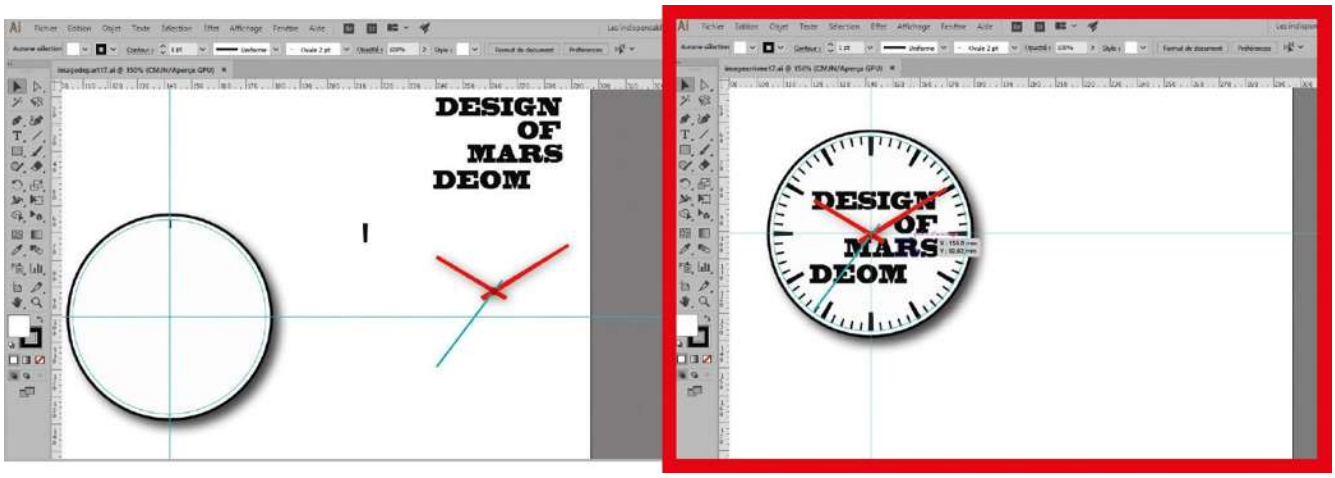
6 Sélectionnez le wagon et ses fenêtres par un rectangle de sélection, puis cliquez sur l'icône de soustraction de la palette Pathfinder : le wagon se trouve ainsi évidé de ses fenêtres. Effectuez enfin la même opération pour les fenêtres et la cheminée de la locomotive.

Dupliquer une forme

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :
Sélection
Rotation

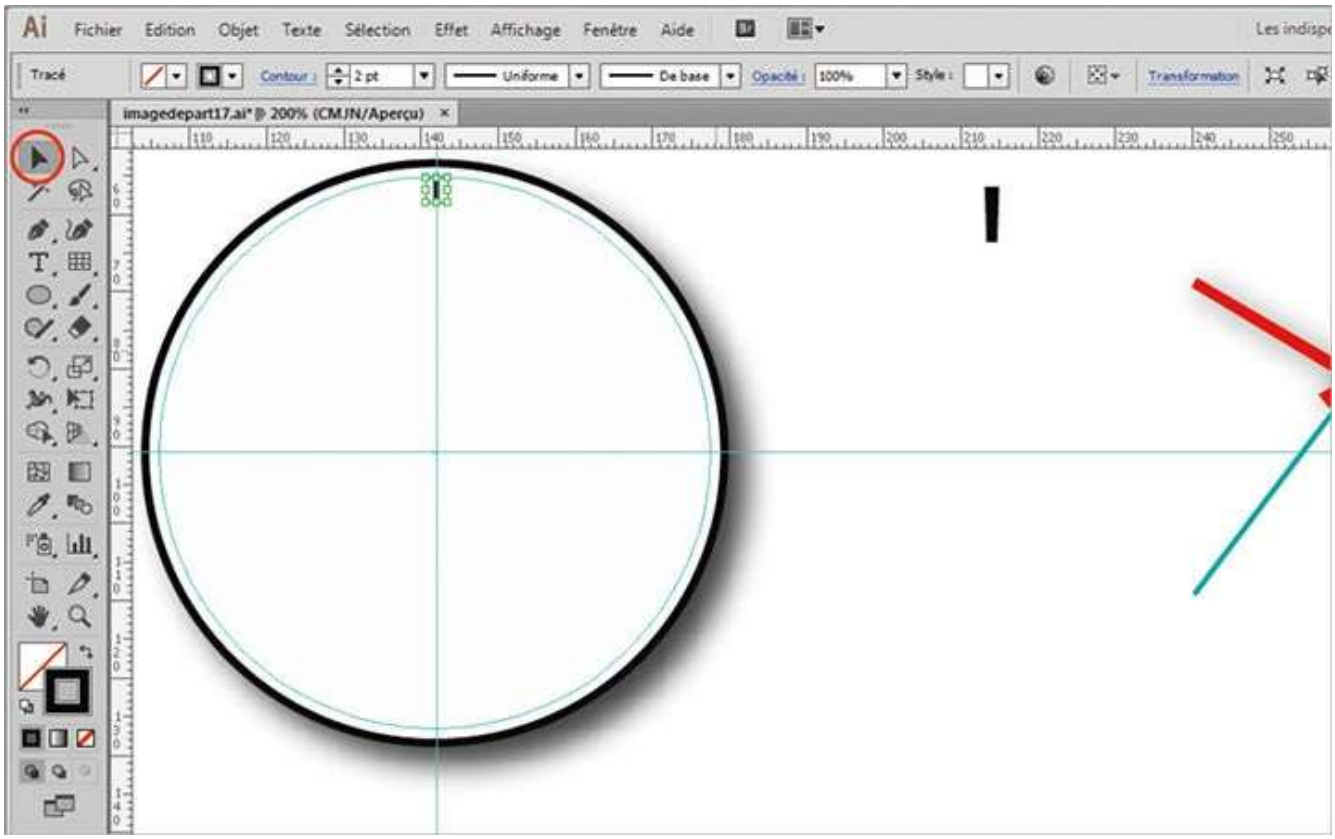


Au cours des ateliers précédents, vous avez appris à dupliquer des formes vectorielles de manière simple et rapide en utilisant conjointement l'outil Sélection et la touche Alt du clavier. Vous avez également découvert un raccourci très pratique, Ctrl + D, qui permet de répéter la dernière opération effectuée. Mais comment procéder pour reproduire par exemple les traits d'un cadran de montre ou d'horloge, comment les

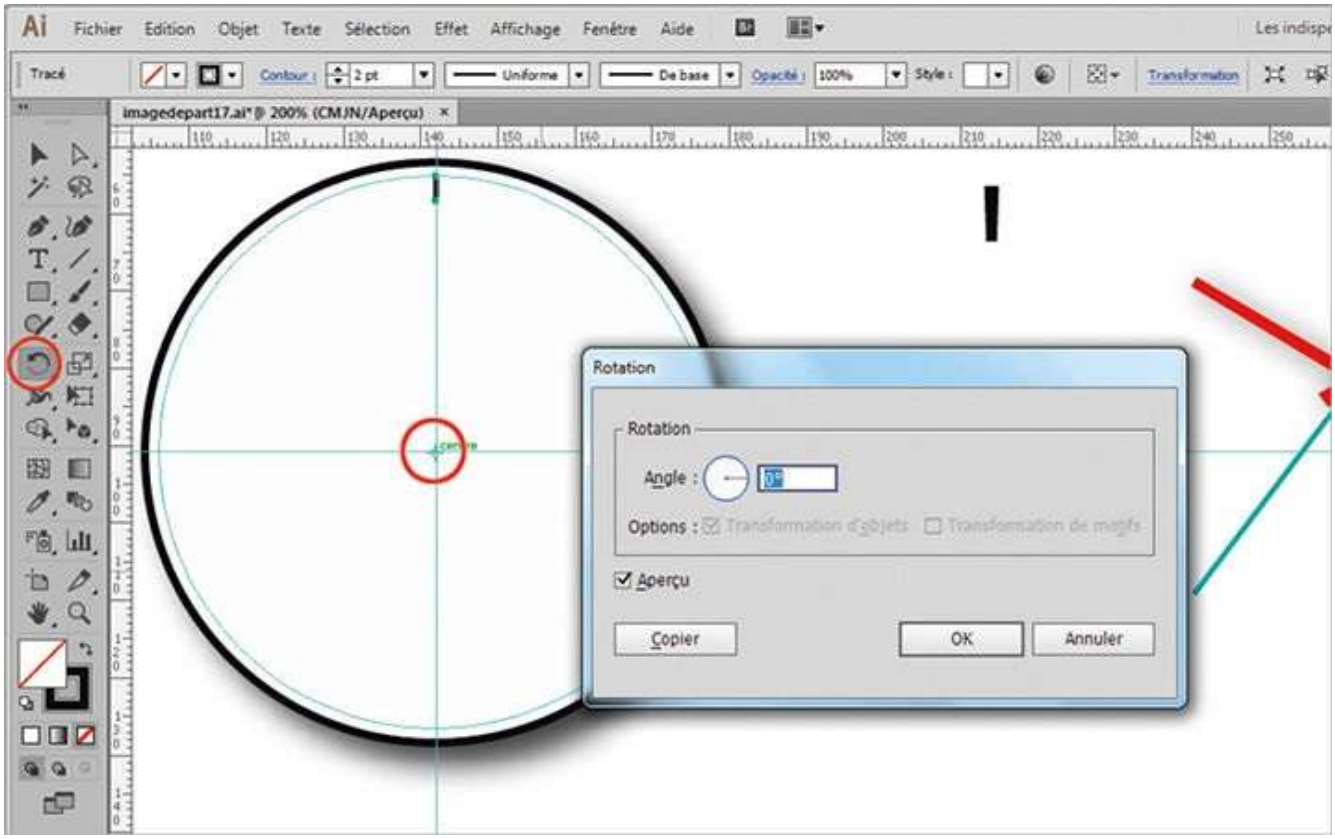
dupliquer en les répartissant uniformément autour d'un axe central ? Pour cela, la meilleure solution consiste à utiliser l'outil Rotation, qui est capable de copier une forme vectorielle selon un angle et un centre de duplication donnés. Cet atelier va vous donner l'occasion de le manipuler à deux reprises.

Fichier initial : imagedepart17.ai

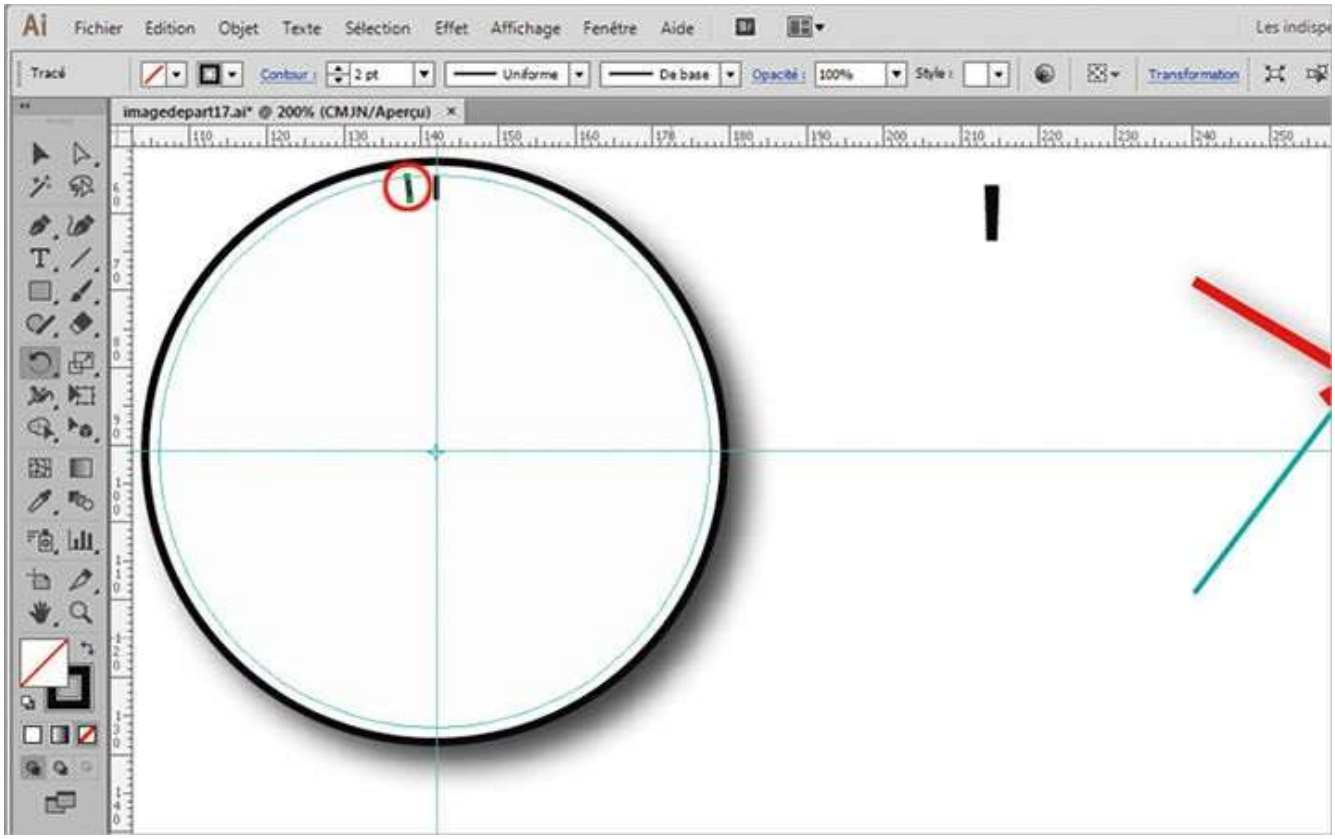
Fichier final : imagearrivee17.ai



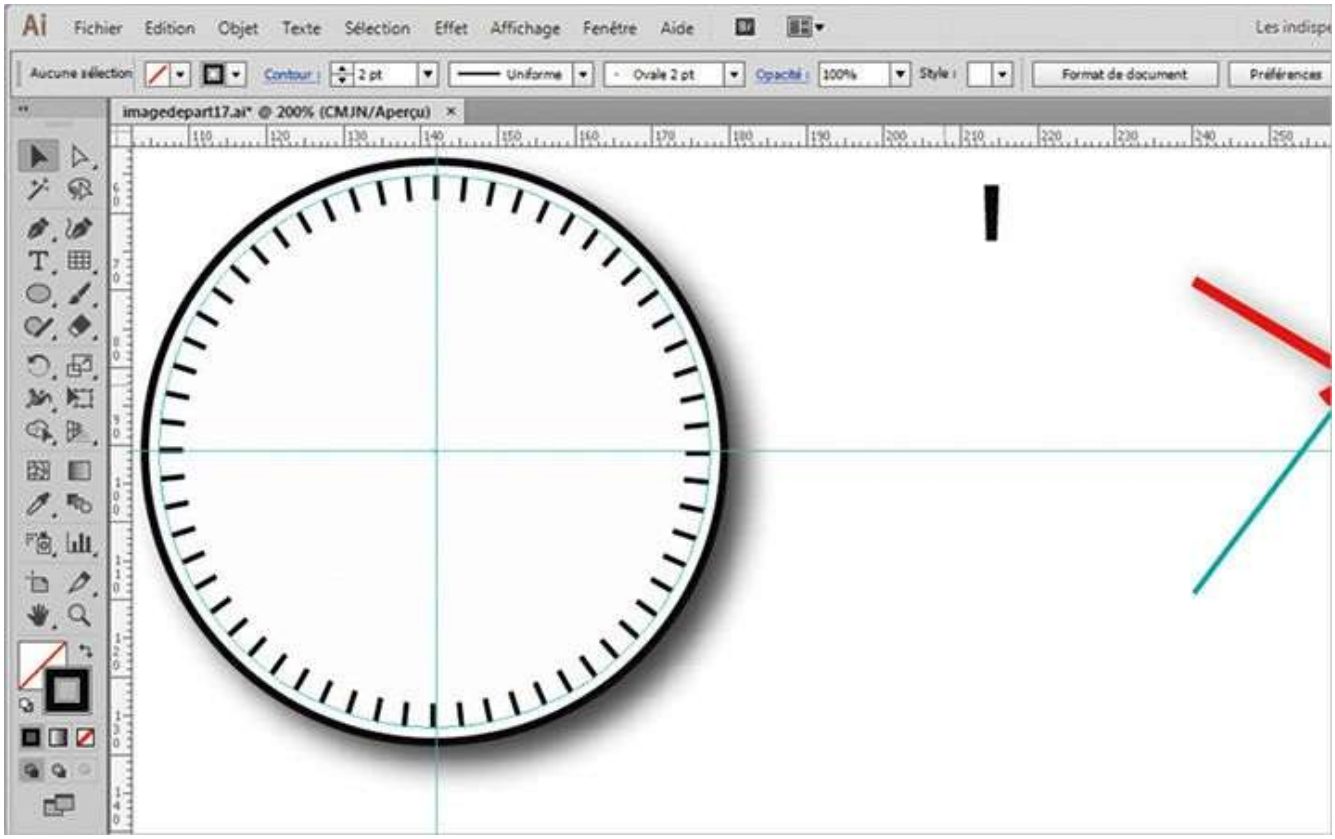
1 Ouvrez l'imagedepart17.ai. Avec l'outil Sélection, sélectionnez le tracé représentant la graduation des minutes, déjà en place sur le cadran de l'horloge, en l'entourant d'un rectangle de sélection.



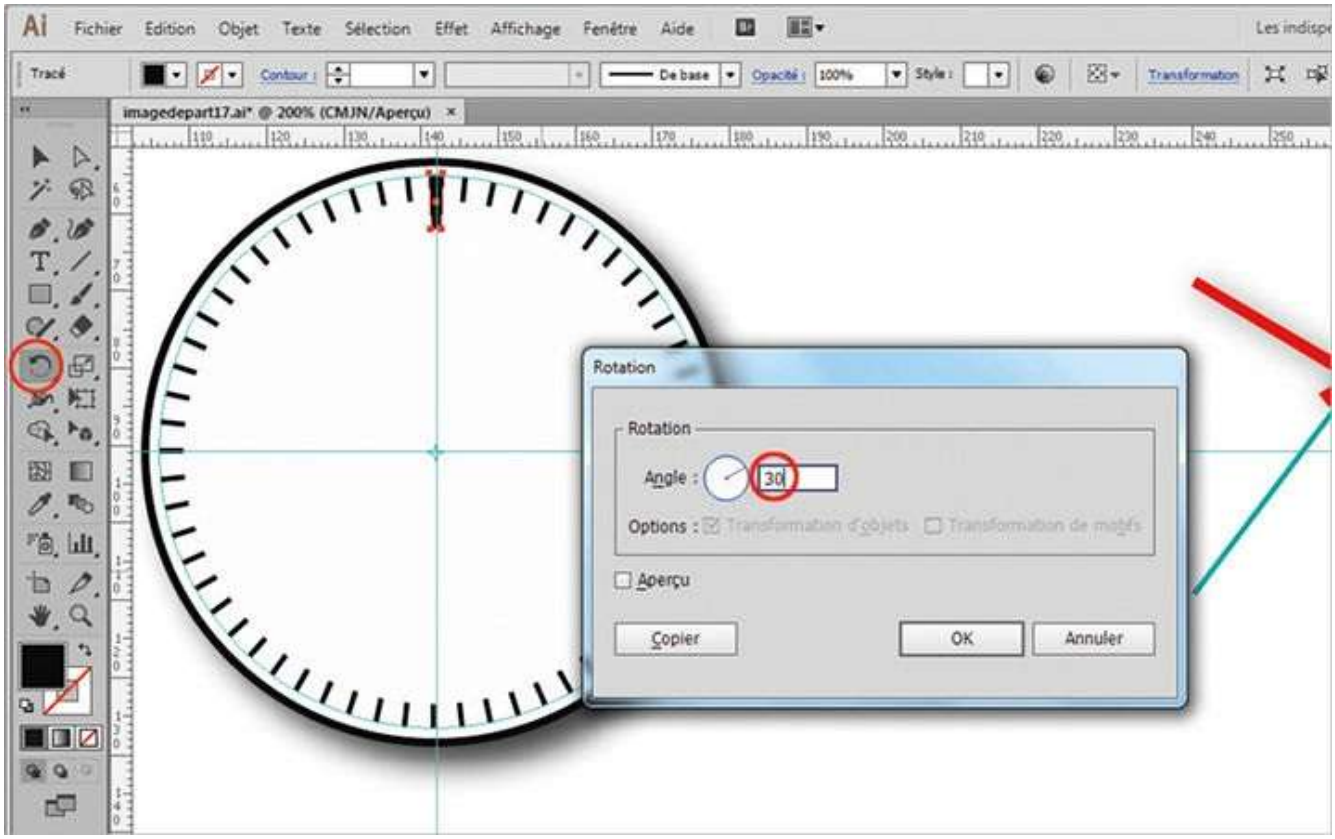
2 Dans la palette d'outils, activez l'outil Rotation et positionnez le pointeur de la souris sur le centre de l'horloge, à l'intersection des deux repères. Puis cliquez tout en maintenant la touche Alt enfoncée : une boîte de dialogue apparaît, affichant les paramètres de l'outil Rotation.



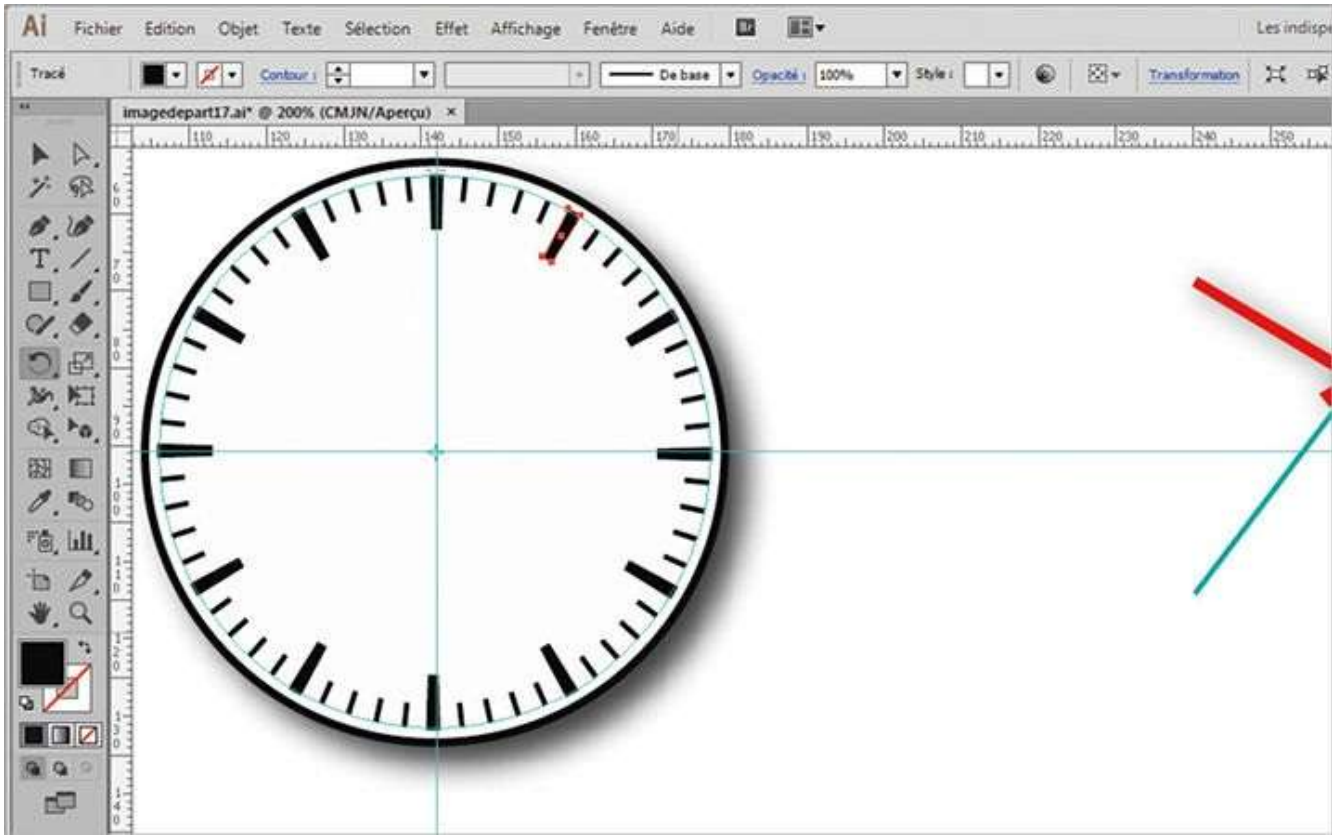
3 Vous devez placer 60 graduations (une par minute) sur un cercle de 360°, ce qui donne un angle de 360/60 = 6° d'espacement. Saisissez 6 dans la case Angle, puis cliquez sur le bouton Copier. Le petit tracé est ainsi dupliqué de 6° vers la gauche.



4 Reproduisez ensuite cette opération à l'aide du raccourci Ctrl + D autant de fois que nécessaire pour remplir le tour du cadran. Il vous faut maintenant dupliquer le tracé des heures figurant à droite de l'horloge.



5 Sélectionnez-le, placez-le sur le cadran et activez l'outil Rotation, puis cliquez sur le centre de l'horloge, tout en pressant la touche Alt. Choisissez cette fois un angle de 30° (360/12) et cliquez sur le bouton Copier. Dupliquez ensuite dix fois le tracé via le raccourci Ctrl + D.



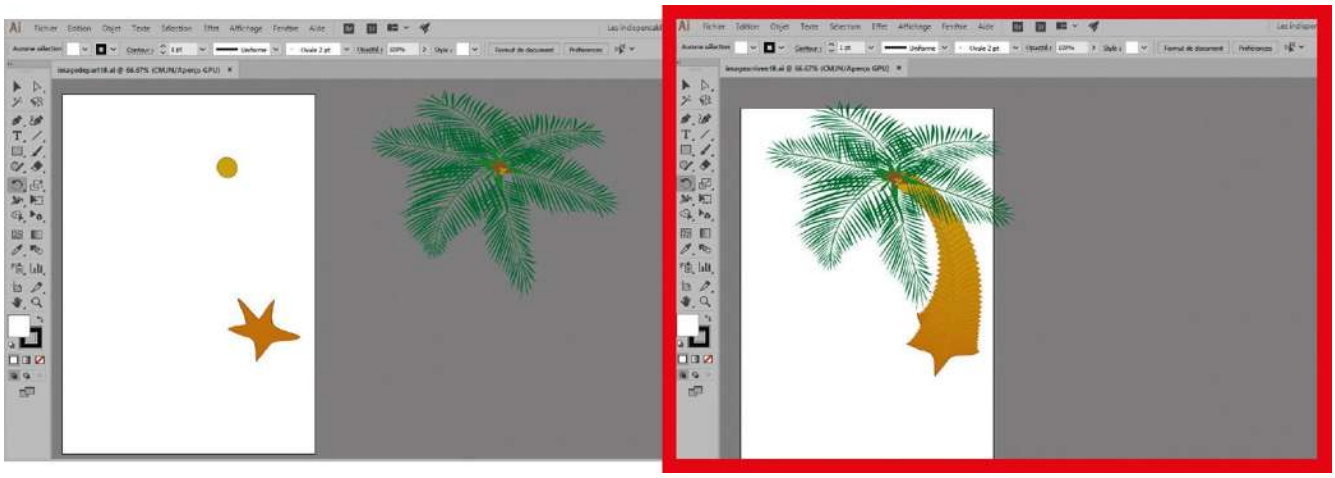
6 Les graduations des heures et des minutes étant placées, il ne reste plus qu'à positionner les aiguilles et le texte par simple cliquer-glisser avec l'outil Sélection. C'est terminé !

Créer un dégradé de formes

Facile

Réalisation : 5 min

Outils utilisés :
Dégradé de formes
Point d'ancrage

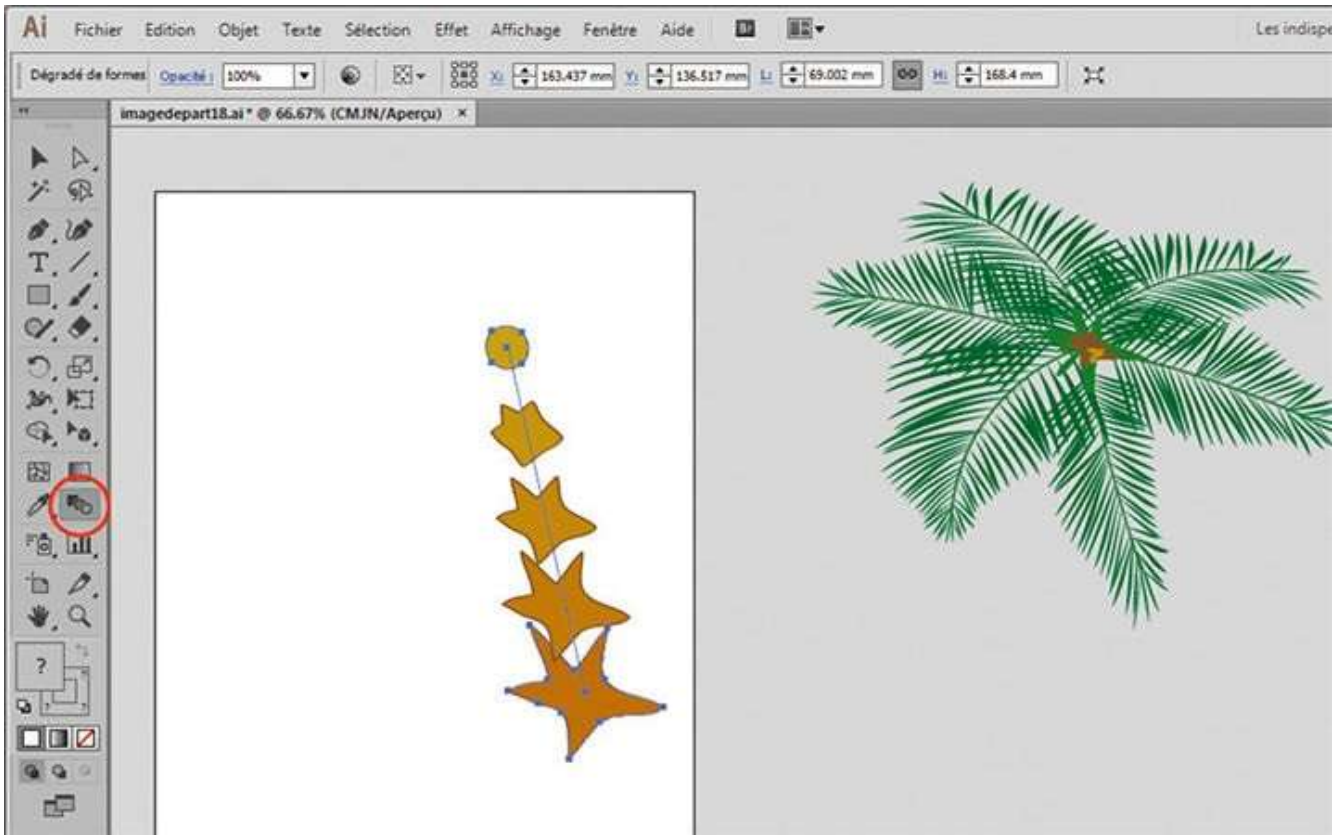


Avec le développement des techniques d'images numériques sont apparus des logiciels permettant de réaliser des transformations spectaculaires, appelées morphings, au cours desquelles on passe progressivement d'un visuel à un autre, tout en visualisant toutes les étapes du processus. Un petit toutou inoffensif peut ainsi se transformer sous vos yeux en un lion sanguinaire assoiffé de sang. Dans Illustrator, l'outil Dégradé de formes

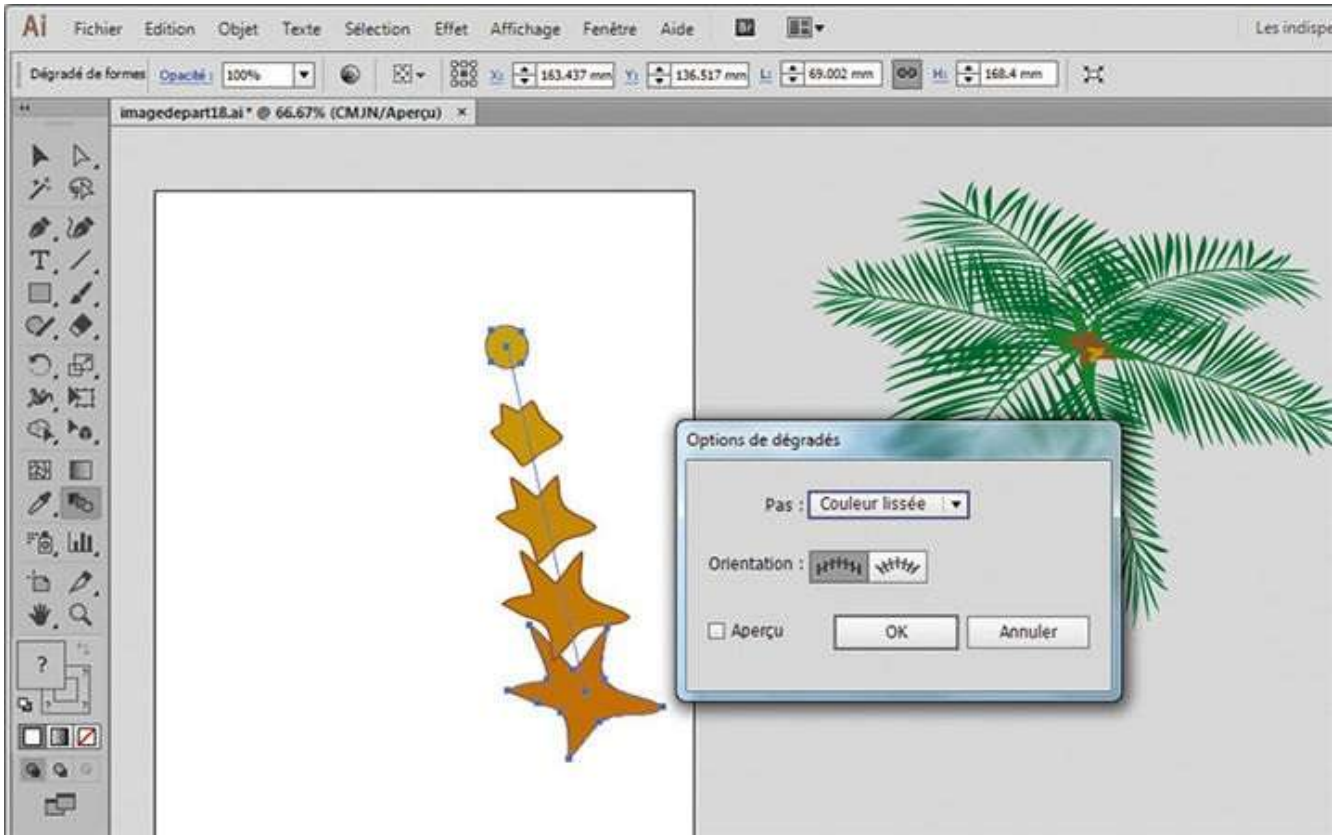
fonctionne selon le même principe, en proposant des transitions entre deux formes distinctes. Dans cet atelier, vous allez découvrir comment utiliser cet outil pour concevoir le tronc d'un palmier. Vous ajouterez ensuite une courbure à ce dernier à l'aide de l'outil Point d'ancrage. Cet outil Dégradé de formes va libérer votre créativité, mais attention à ne pas en abuser !

Fichier initial : imagedepart18.ai

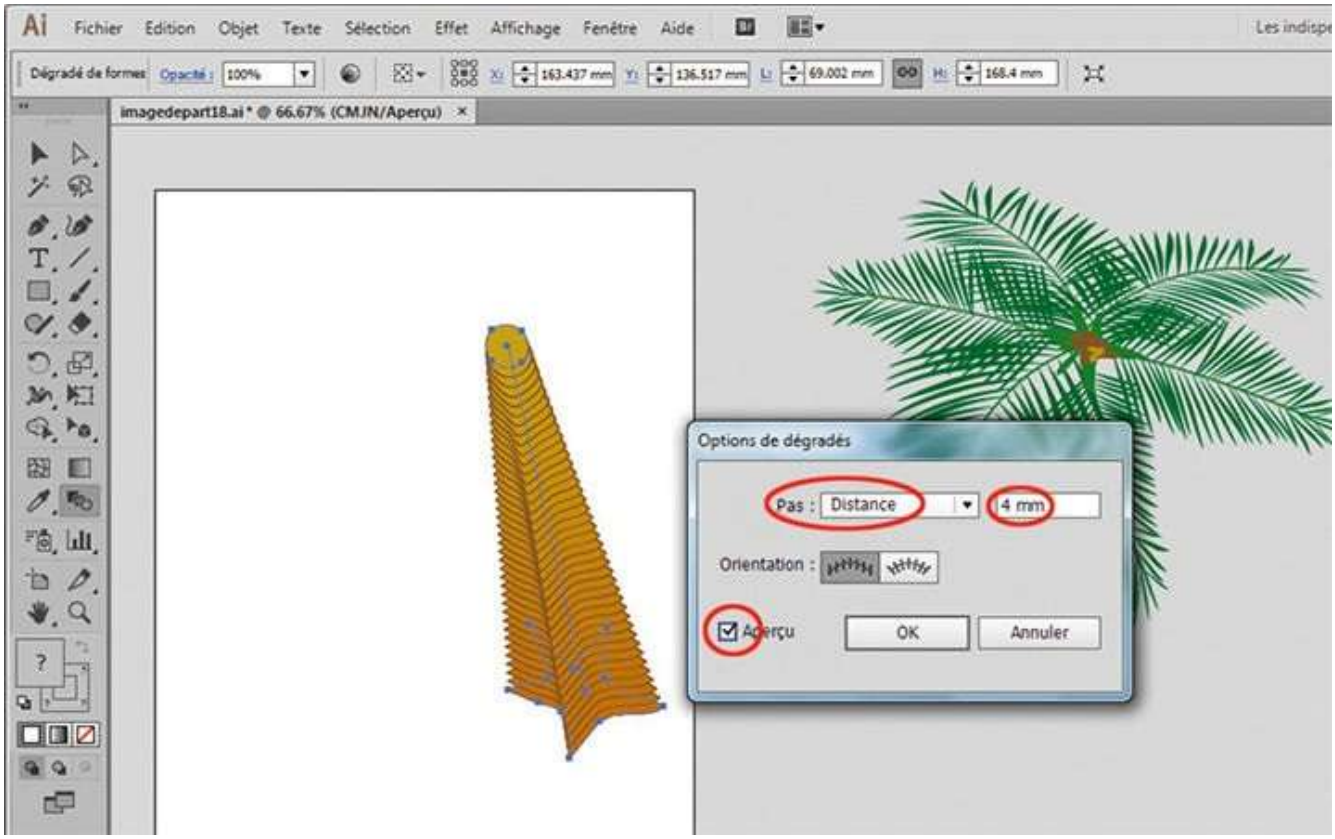
Fichier final : imagearrivee18.ai



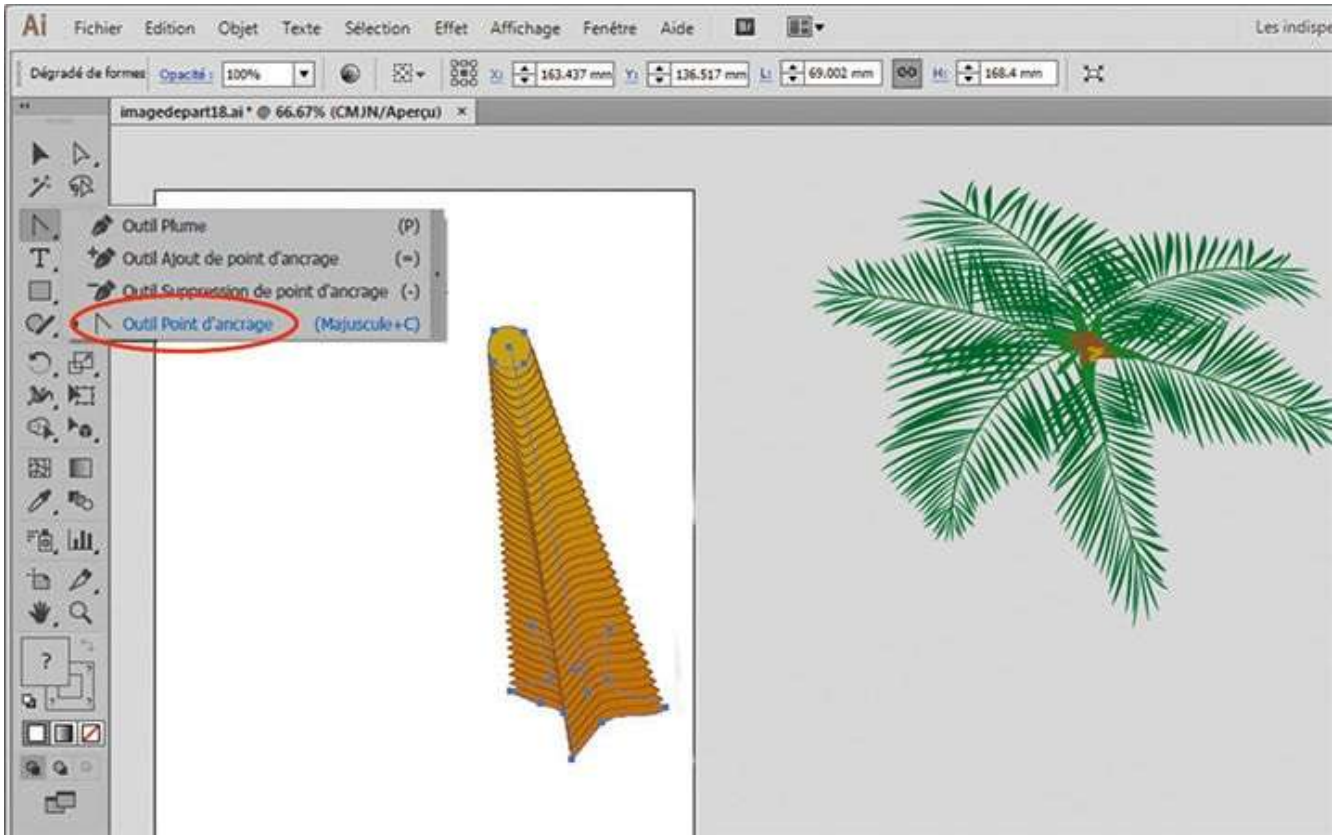
1 Ouvrez l'image de départ. Dans la palette d'outils, activez l'outil Dégradé de formes. Commencez par cliquer sur la forme étoilée puis sur le petit disque : des transitions de formes apparaissent alors.



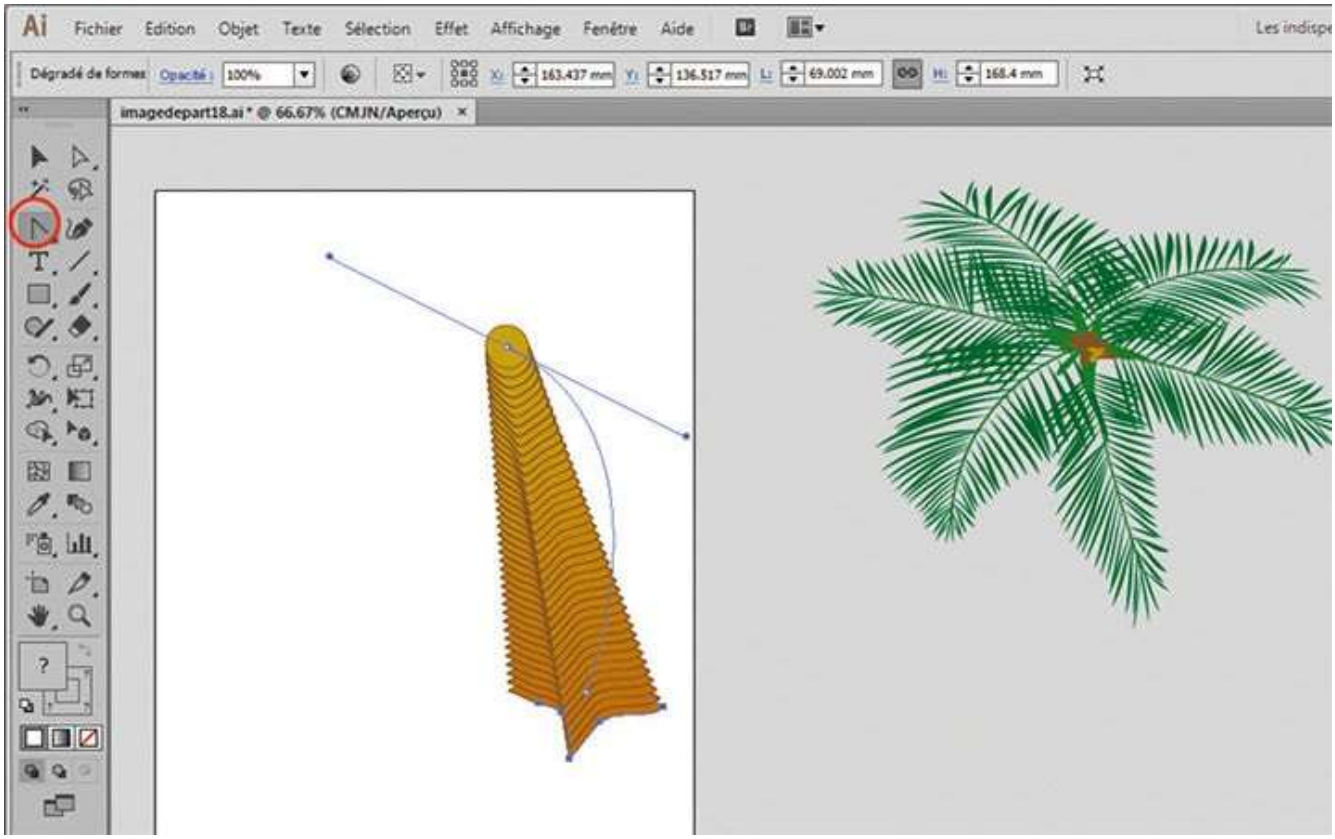
2 Cette proposition de morphing est un bon début, mais il convient de l'affiner. Ouvrez la boîte de dialogue des options de cet outil, en allant dans le menu Objet>Dégradé de formes>Options de dégradé.



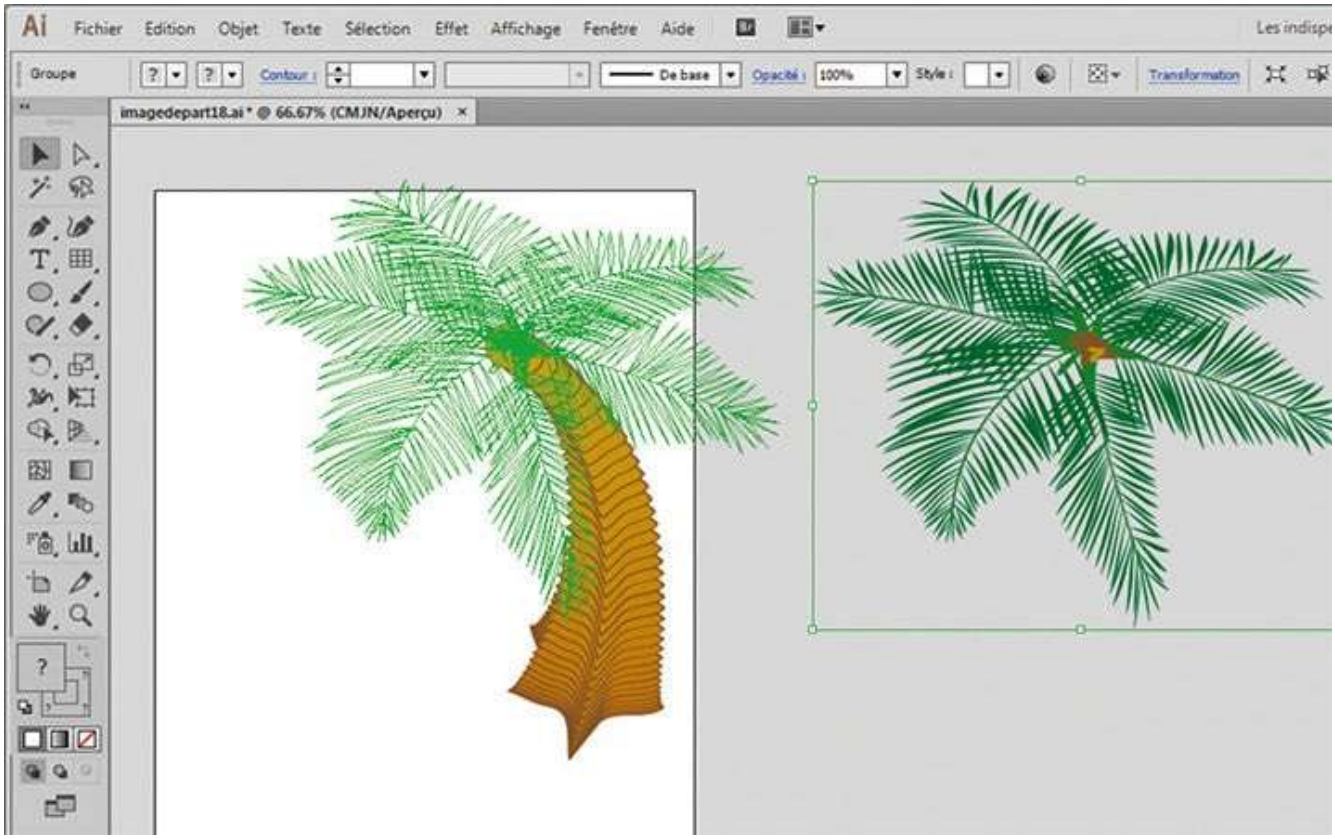
3 Grâce aux options Couleur lissée et Étapes du menu Pas, vous pouvez réaliser des transitions intéressantes. Testez-les, en ayant coché au préalable la case Aperçu pour prévisualiser le résultat. Mais ici, choisissez Distance, saisissez 4 mm et validez par OK.



4 Dans la palette d'outils, cliquez sur l'icône de l'outil Plume tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris. Dans le menu qui apparaît, choisissez l'outil Point d'ancrage.



5 Cliquez sur le point d'ancrage supérieur de la ligne directrice reliant les formes entre elles et, sans relâcher le bouton de la souris, déplacez-la afin de créer une courbe, comme indiqué. Relâchez ensuite le bouton.



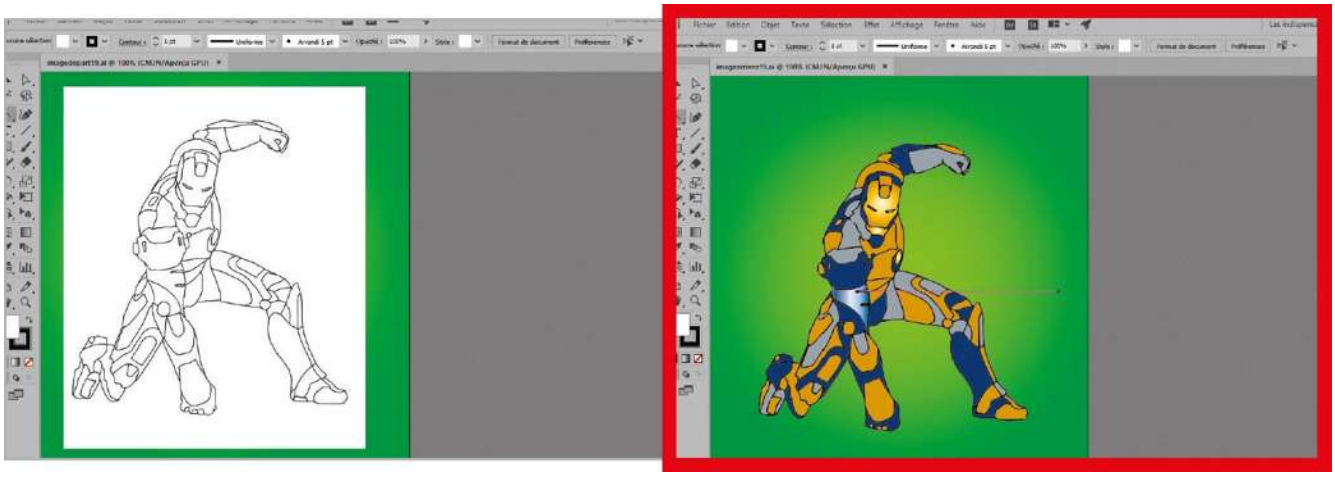
6 Le tronc du palmier est maintenant bien orienté. Placez enfin le feuillage au-dessus par simple cliquer-glisser à l'aide de l'outil Sélection.

Convertir un dessin au format vectoriel

Assez facile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :
Vectorisation dynamique
Sélection de peinture dynamique
Pot de peinture dynamique
Palette Nuancier

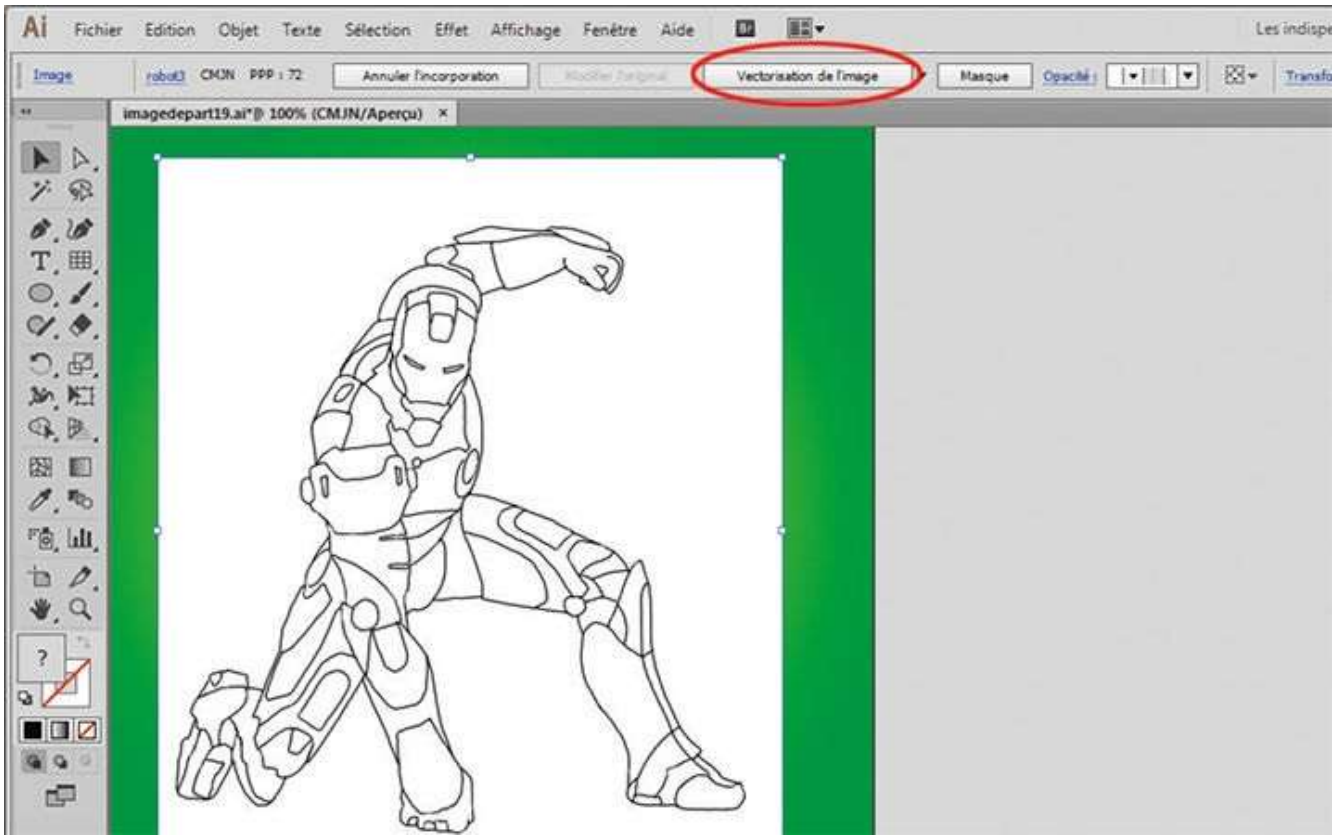


Un graphiste a souvent besoin de convertir un dessin au trait en dessin vectoriel, afin de bénéficier des avantages d'Illustrator, riche en outils de transformation et autres. Dans

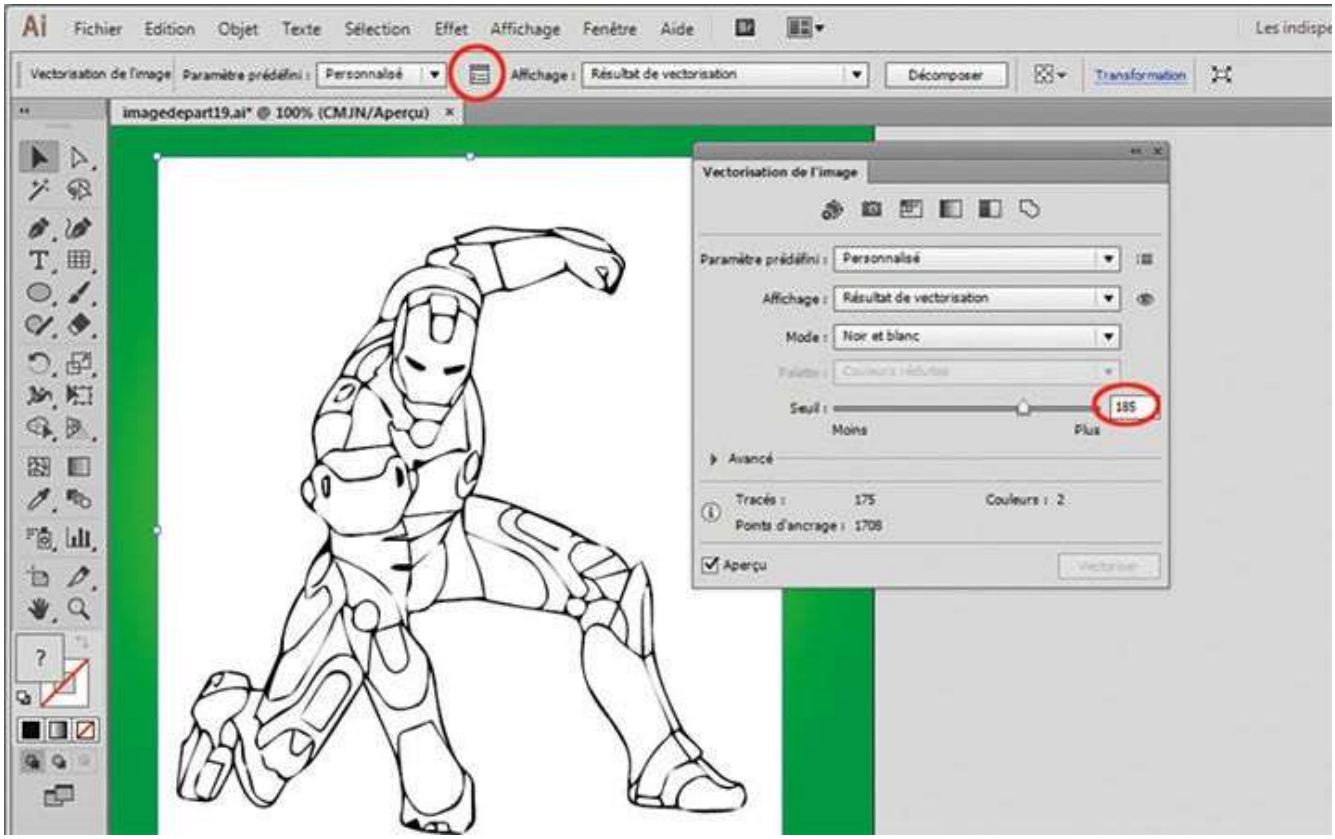
l’atelier 06, vous avez découvert l’outil Plume, capable de créer des tracés avec une grande précision. Certes, il est possible de l’employer pour reproduire, au format vectoriel, un dessin préalablement numérisé, en décalquant tracé par tracé tous ses contours. Mais il est plus simple d’utiliser l’outil Vectorisation dynamique, qui permet de convertir un dessin au format vectoriel de manière instantanée. Depuis la version CS6, cet outil s’est considérablement amélioré, en offrant une conversion plus efficace avec un minimum de points d’ancrage et une fidélité accrue. Vous allez le manipuler dans cet atelier, ainsi que les outils Pot de peinture dynamique et Sélection de peinture dynamique, pour colorer les différentes parties d’une illustration vectorielle obtenue à partir d’un dessin numérisé.

Fichier initial : imagedepart19.ai

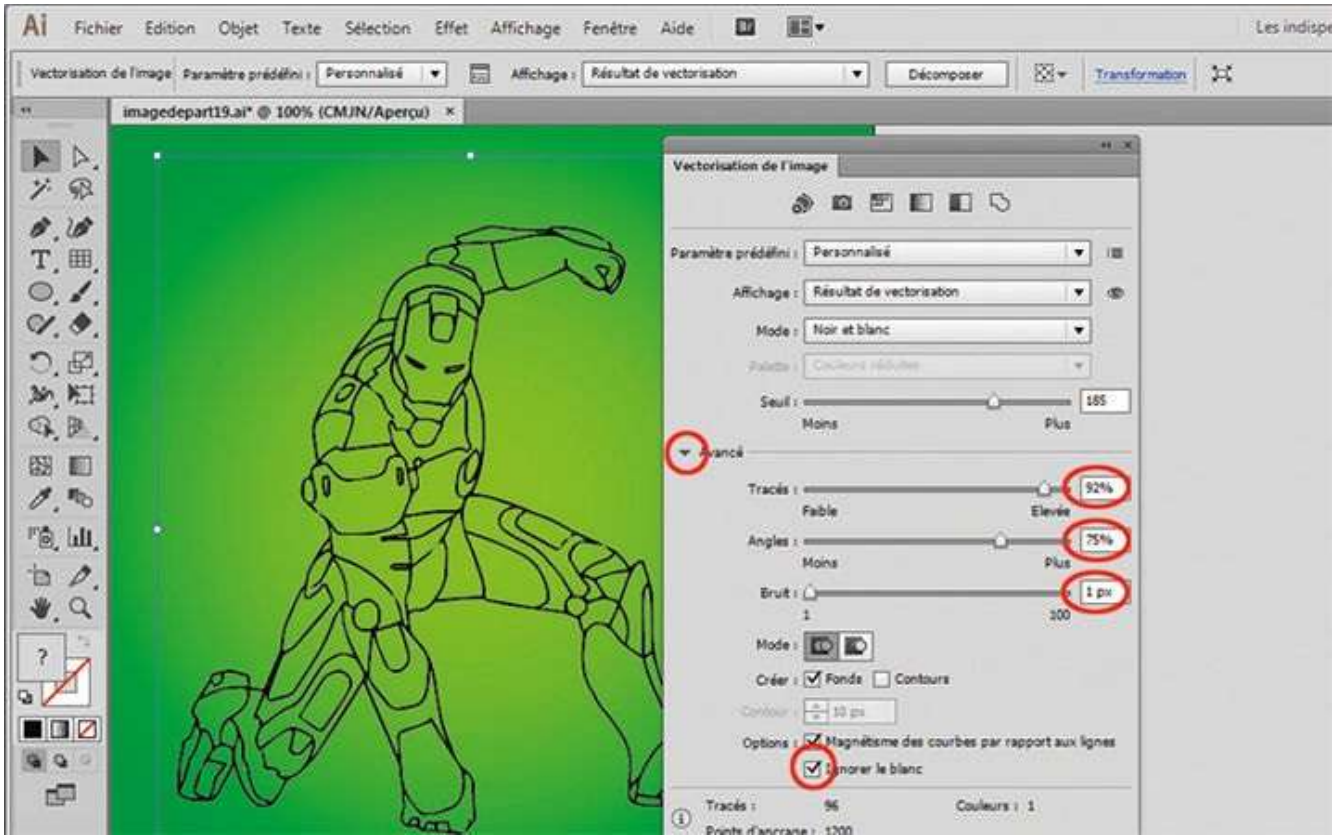
Fichier final : imagearrivee19.ai



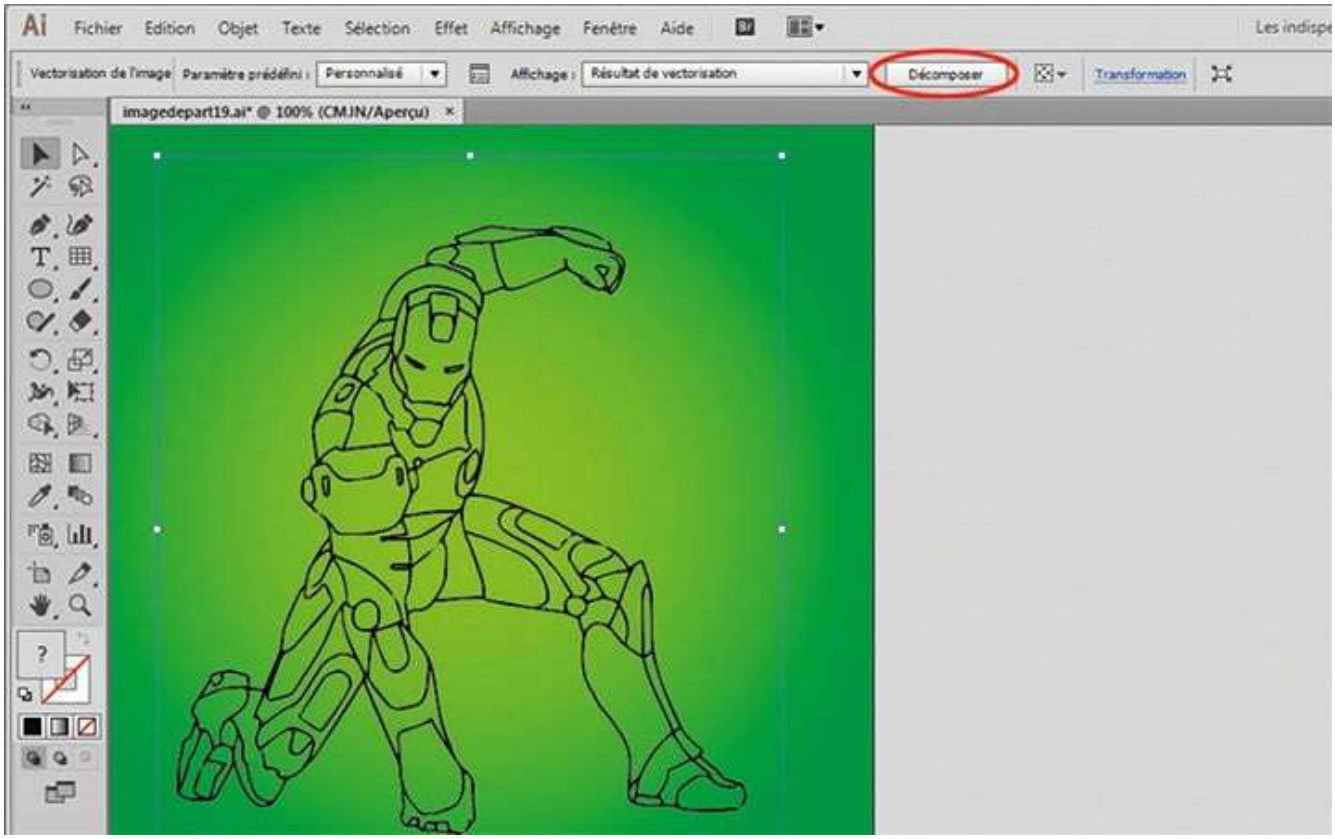
1 Ouvrez l'imagedepart19.ai. Avec l'outil Sélection, sélectionnez le dessin numérisé en cliquant dessus : des informations relatives à cette image apparaissent dans la palette de contrôle. Cliquez sur le bouton Vectorisation de l'image.



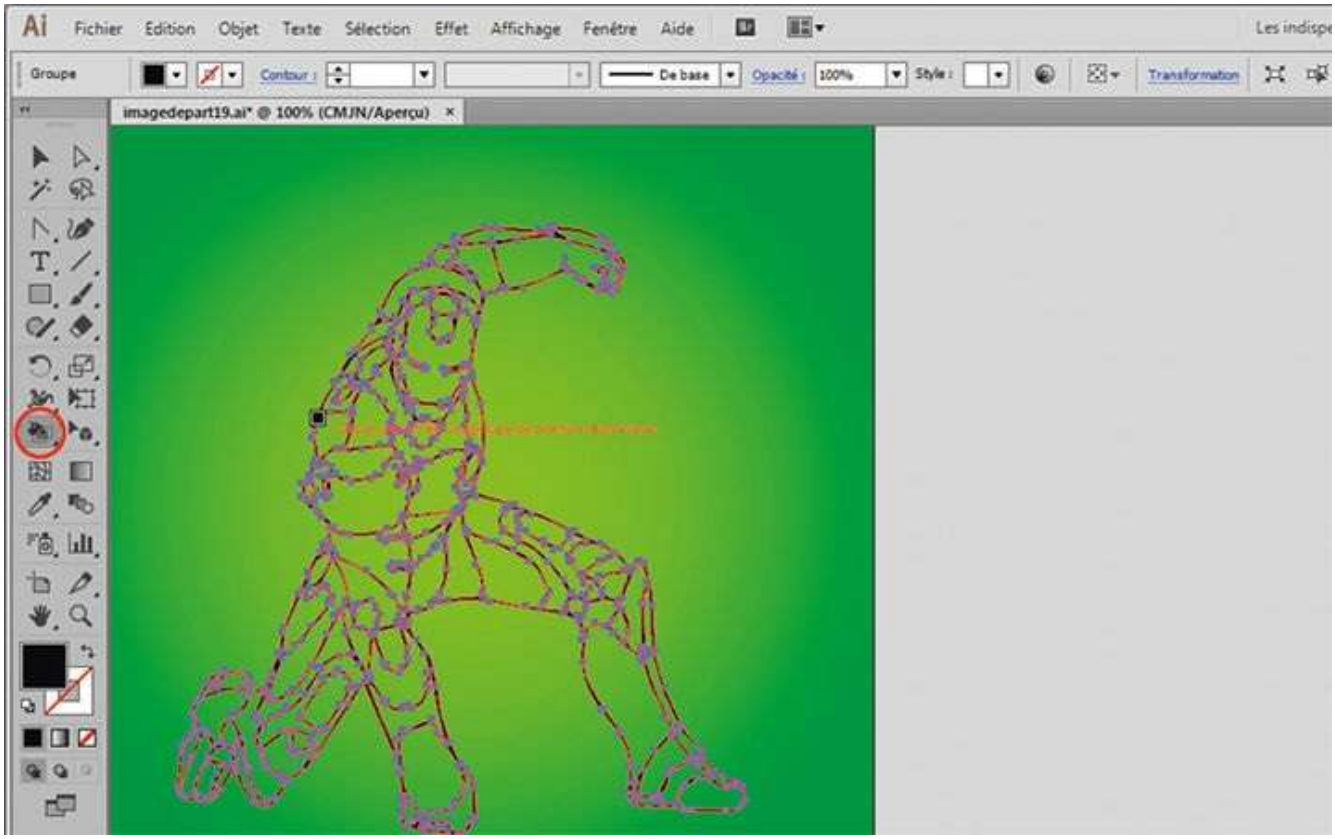
2 L'image est alors convertie en vecteur. Ouvrez le panneau Vectorisation de l'Image en cliquant sur son icône et paramétrez le seuil à 185.



3 Afin d'affiner le dessin vectoriel, cliquez sur la petite flèche en regard du mot Avancé pour développer le panneau. Choisissez des tracés de 92 %, des angles de 75 % et un bruit d'1 px. De plus, cochez la case Ignorer le blanc.



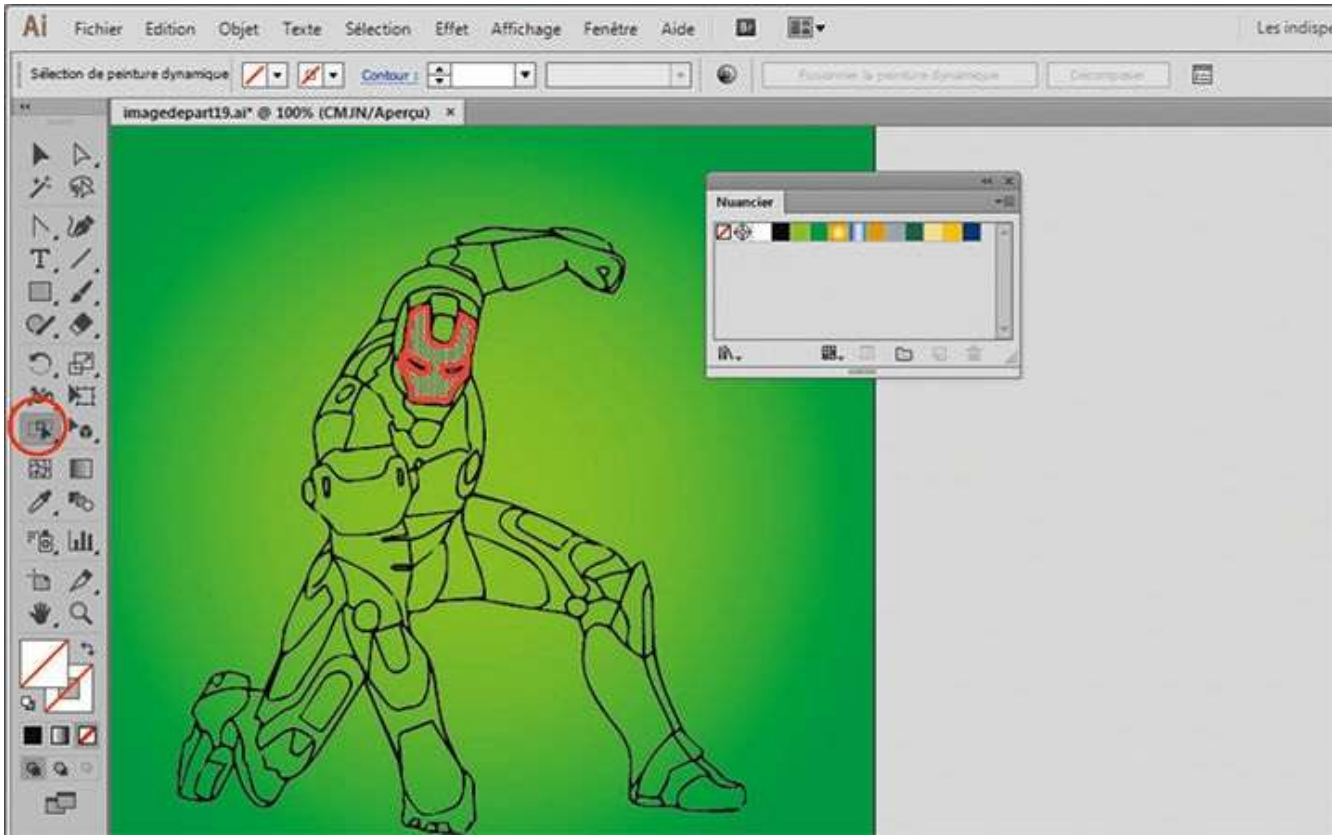
4 Fermez ensuite le panneau Vectorisation de l'Image et cliquez sur le bouton Décomposer.



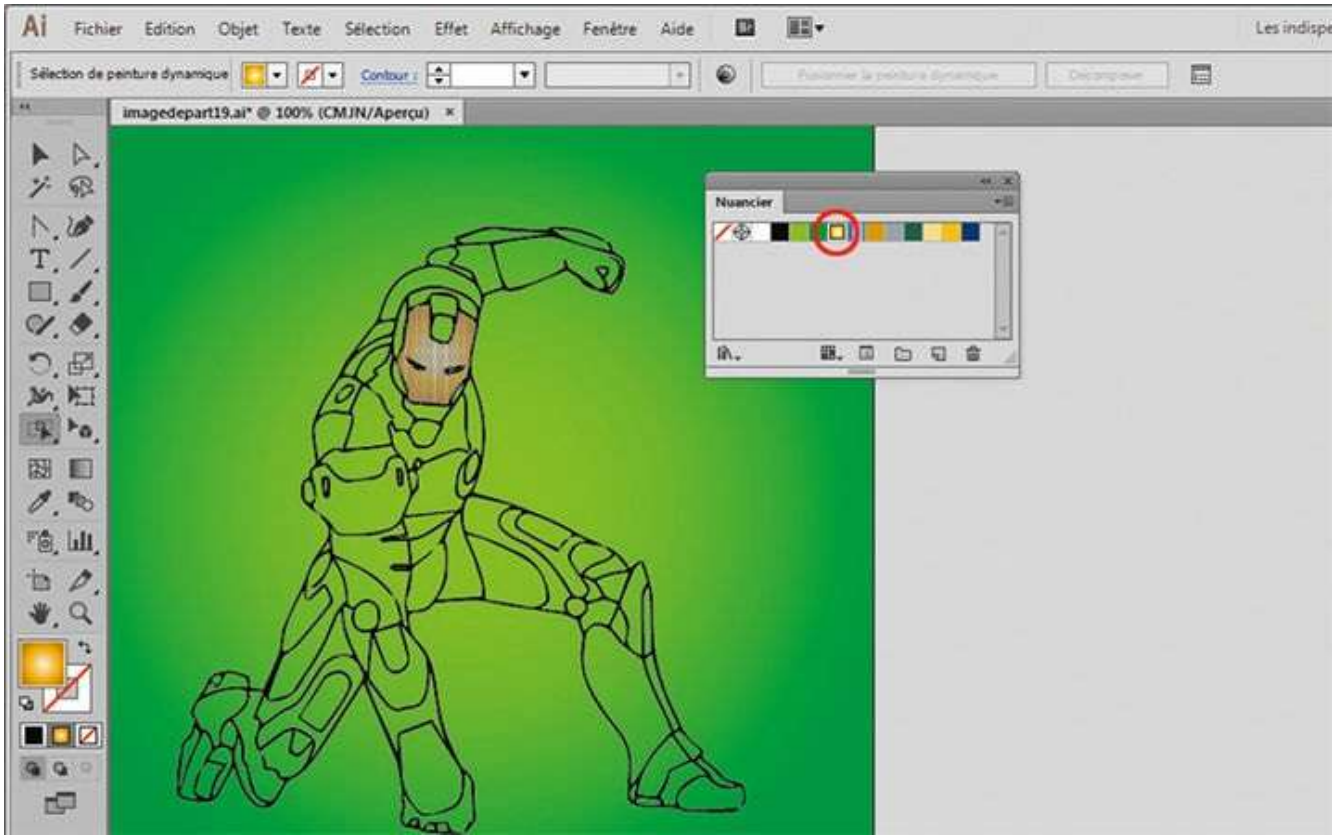
5 Dans la palette d'outils, activez l'outil Pot de peinture dynamique. Passez le pointeur de la souris sur le dessin : le tracé apparaît en rouge. Cliquez une fois pour créer un groupe de peinture dynamique.

Notre suggestion

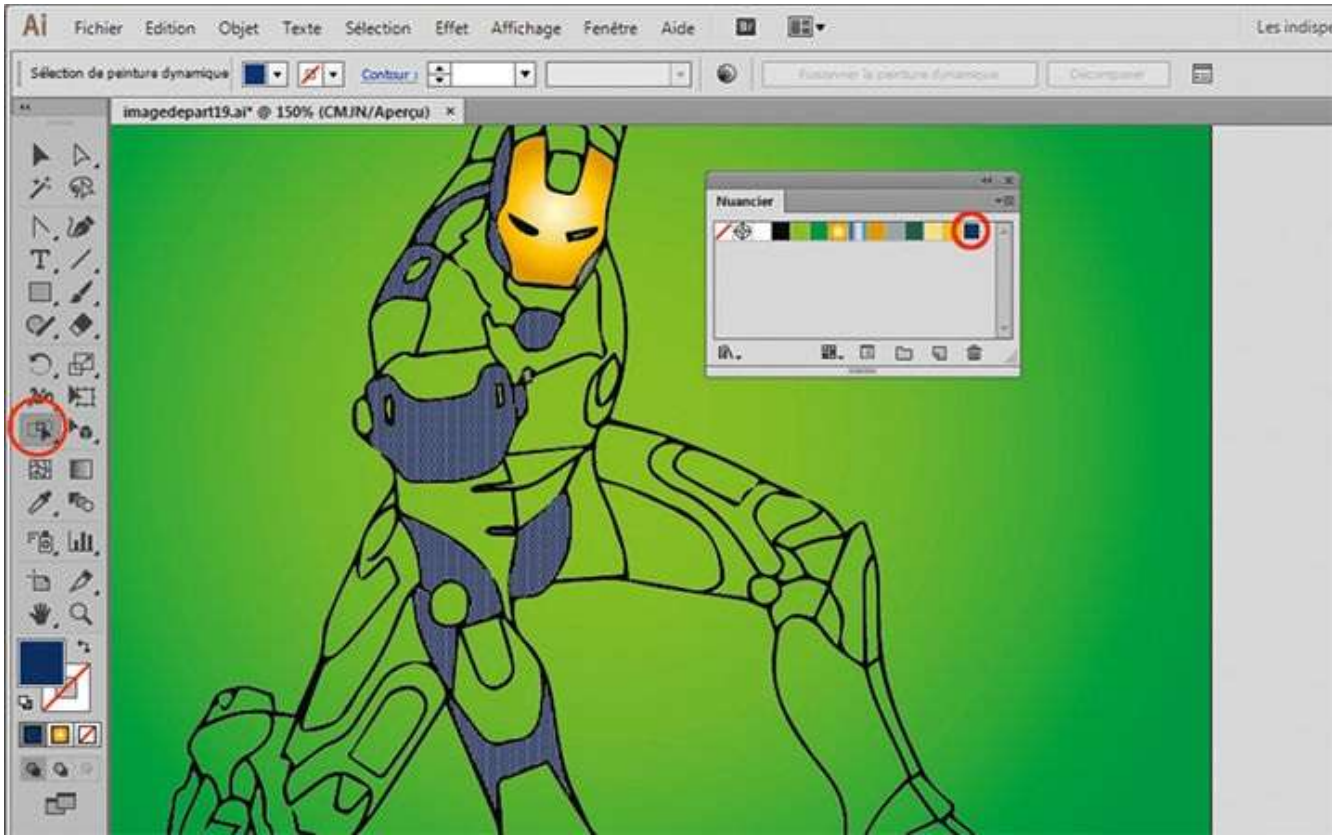
Dans le panneau Vectorisation de l'Image, vous pouvez enregistrer vos propres paramètres de vectorisation en cliquant sur le bouton situé à droite de la liste déroulante Paramètre prédéfini. Ils seront alors ajoutés dans cette liste.



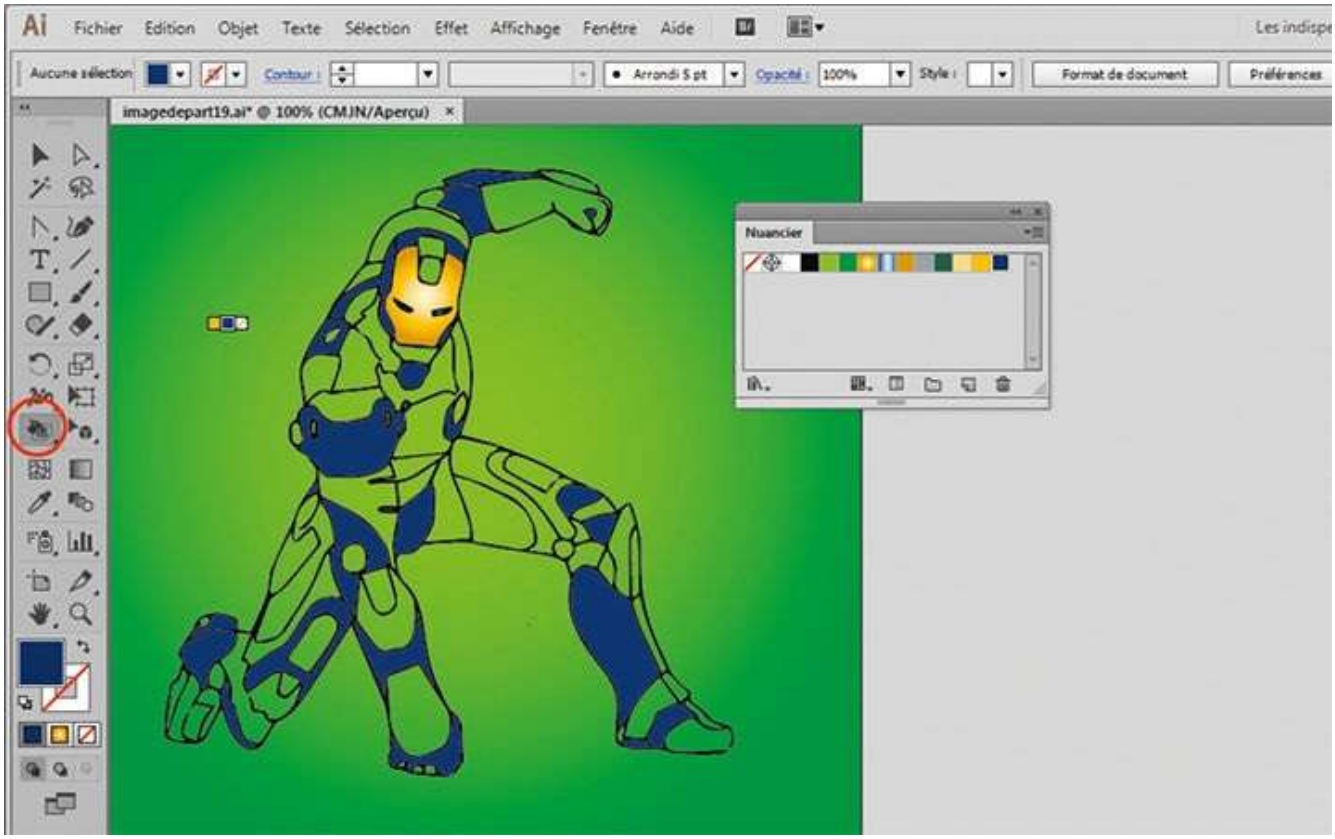
6 Dans la palette d'outils, activez l'outil Sélection de peinture dynamique. Passez le pointeur de la souris sur le dessin : des zones délimitées en rouge apparaissent. Cliquez sur la tête du robot : elle devient grisée.



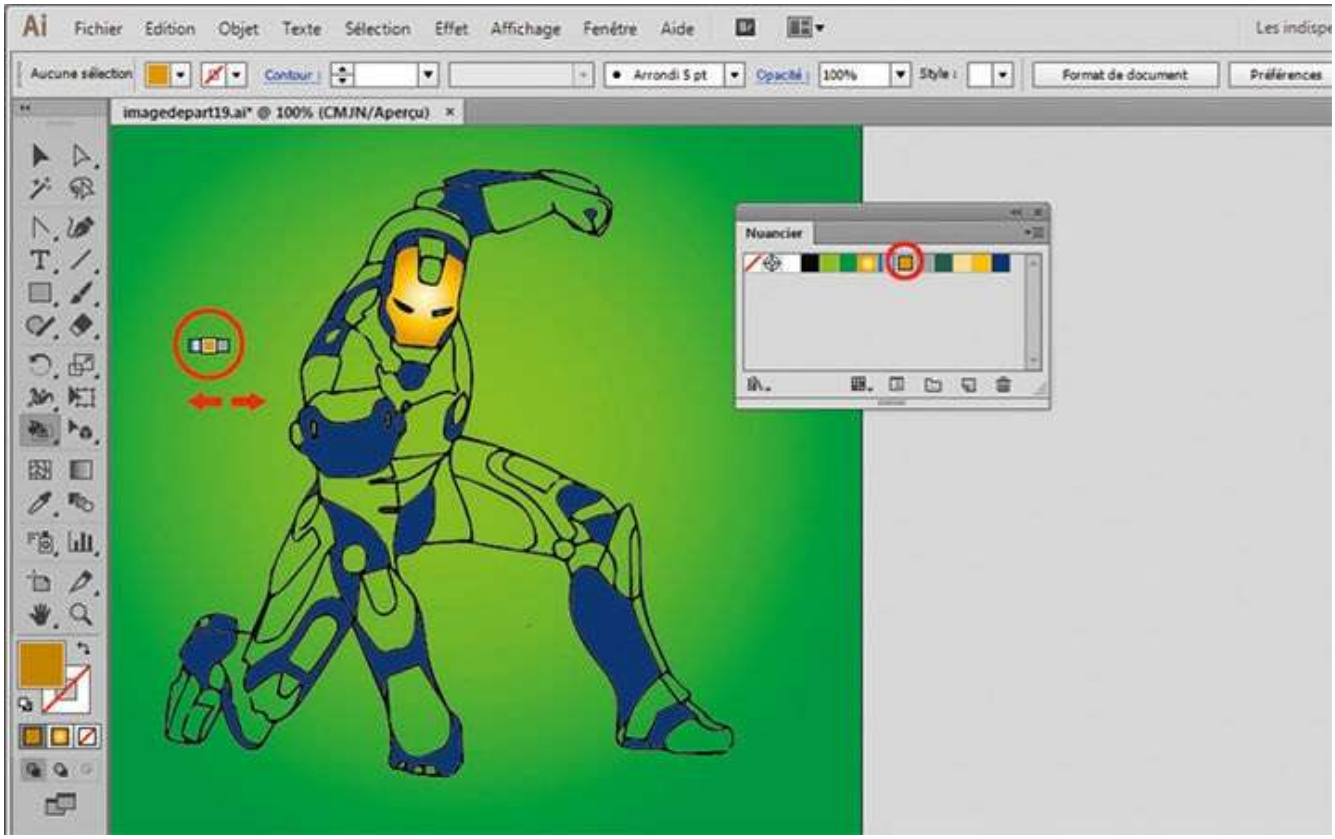
7 Ouvrez la palette Nuancier via le menu Fenêtre>Nuancier et cliquez sur le dégradé or radial : la couleur est ainsi appliquée à la zone sélectionnée.



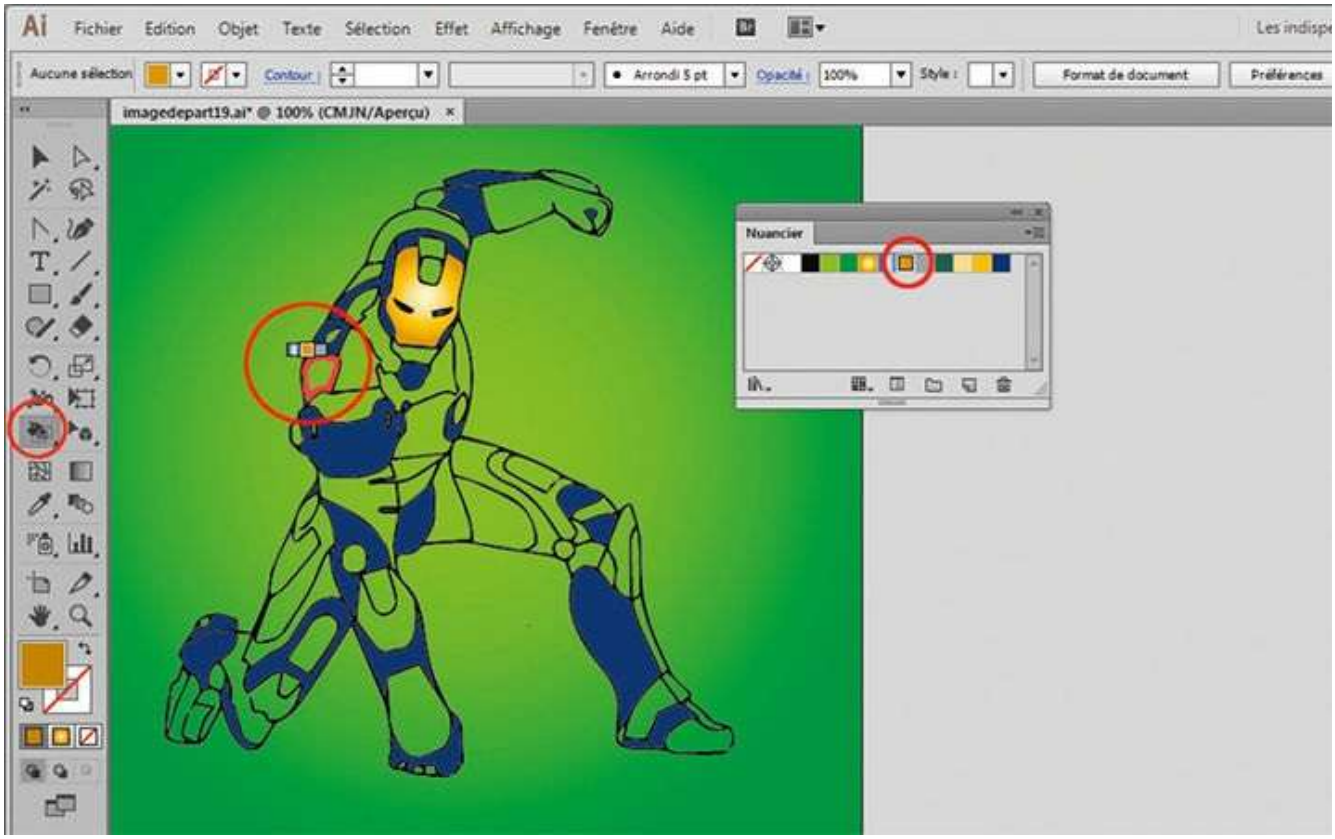
8 Toujours à l'aide de l'outil Sélection de peinture dynamique, sélectionnez le fond de plusieurs parties du personnage tout en maintenant la touche Maj enfoncée et appliquez-leur la même couleur du nuancier.



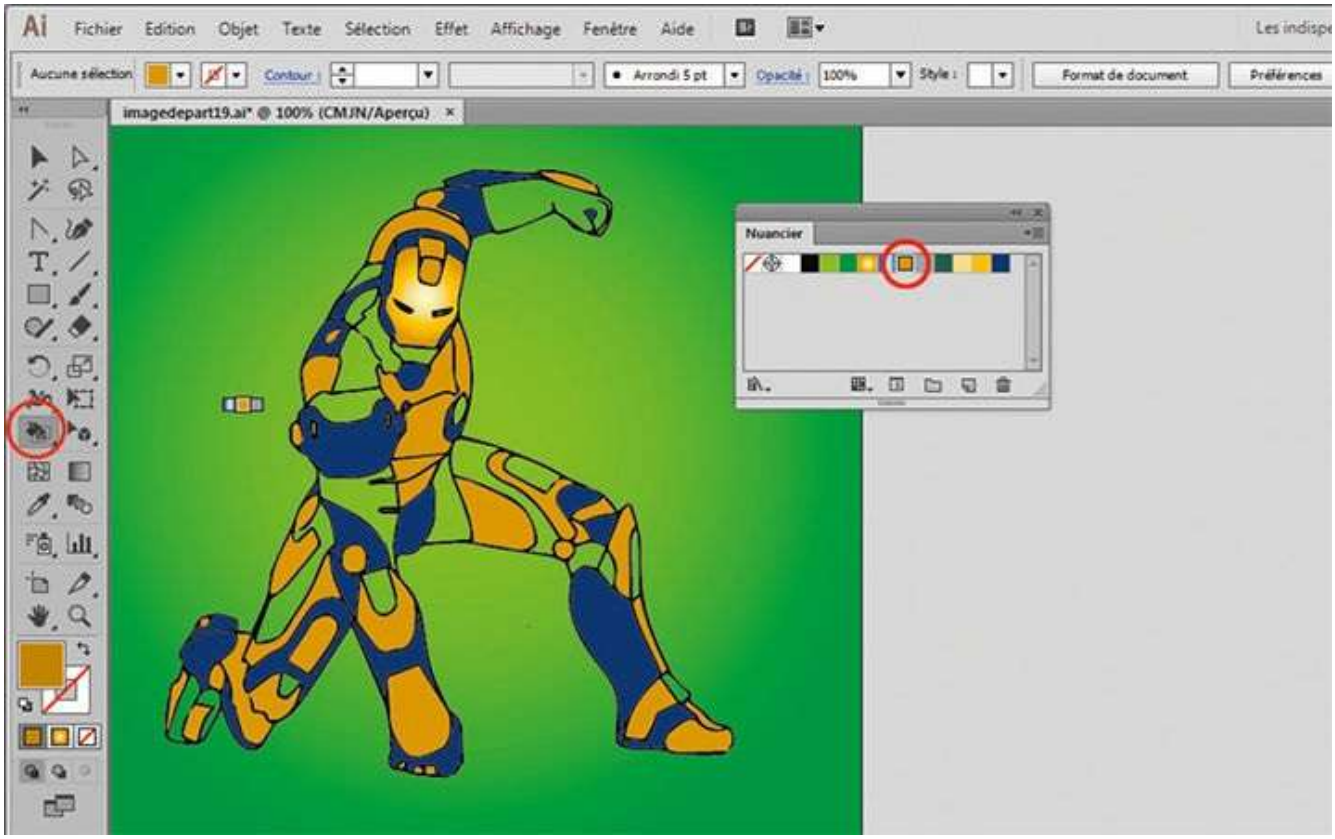
9 Vous pourriez terminer de colorer le dessin avec l'outil Sélection de peinture dynamique, mais vous pouvez également utiliser l'outil Pot de peinture dynamique. Sélectionnez ce dernier dans la palette d'outils.



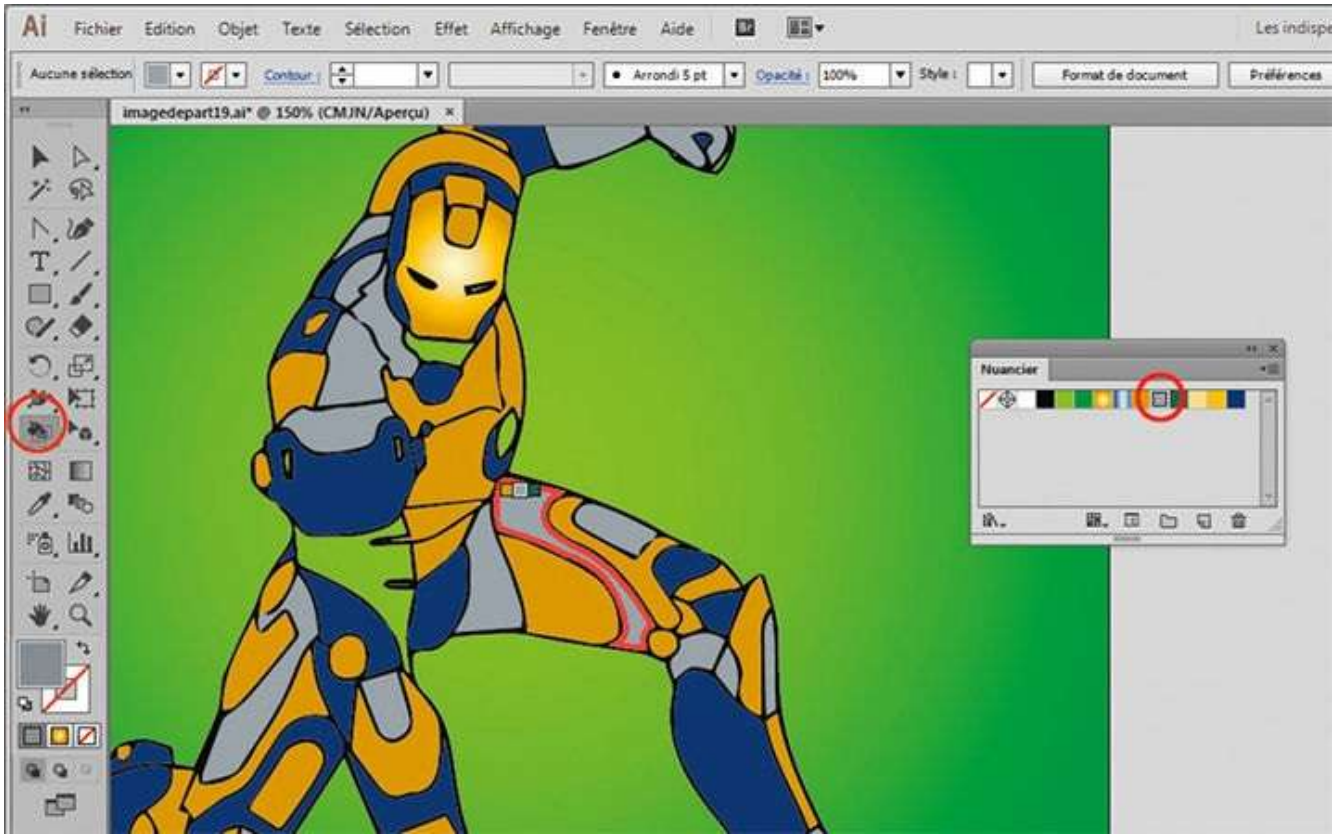
10 De petites touches de couleur apparaissent alors à côté de l'outil Pot de peinture dynamique. Elles représentent les couleurs disponibles dans la palette Nuancier. À l'aide des flèches gauche et droite du clavier, il est aisé de passer d'une couleur à l'autre.



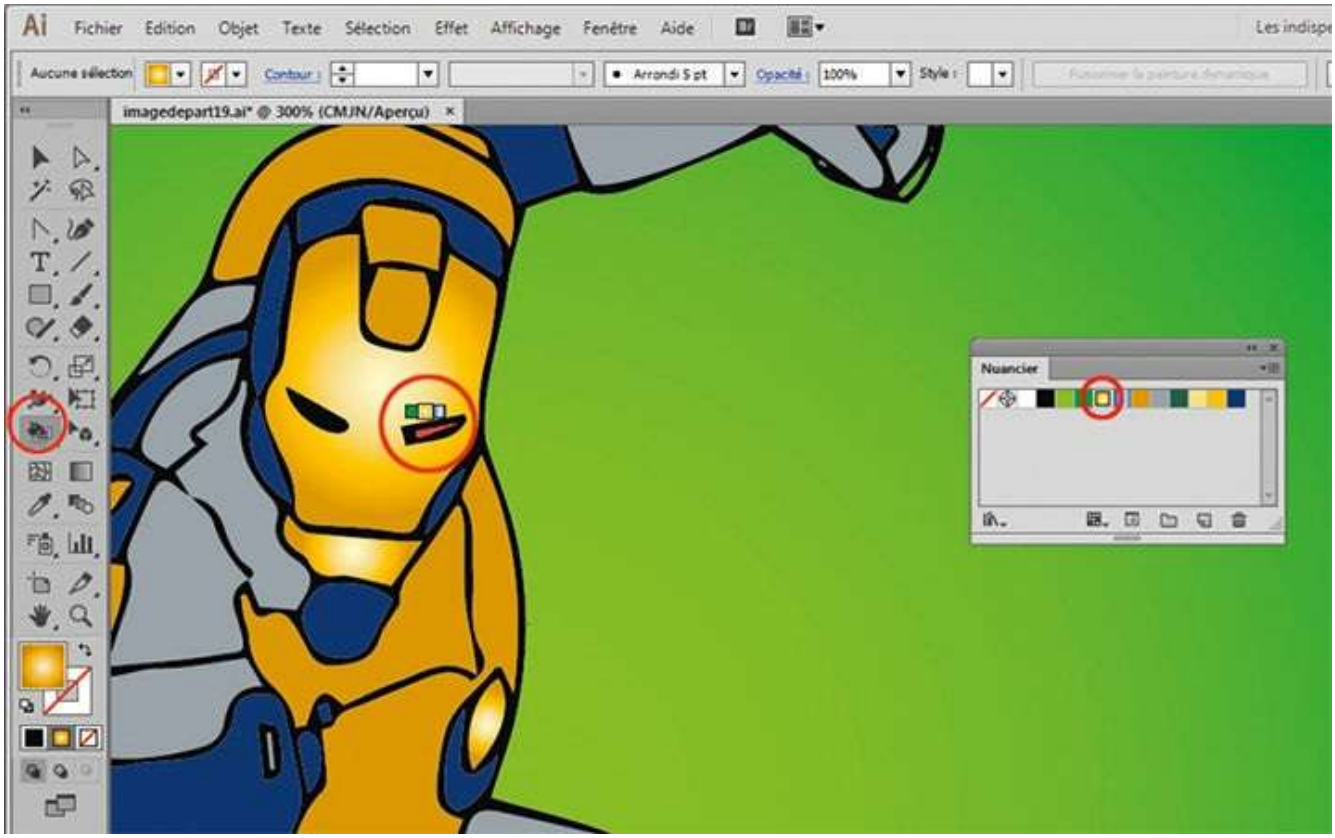
11 Comme avec l'outil Sélection de peinture dynamique, des zones délimitées en rouge apparaissent au survol du pointeur de la souris sur le dessin. Cliquez sur une zone pour la colorer.



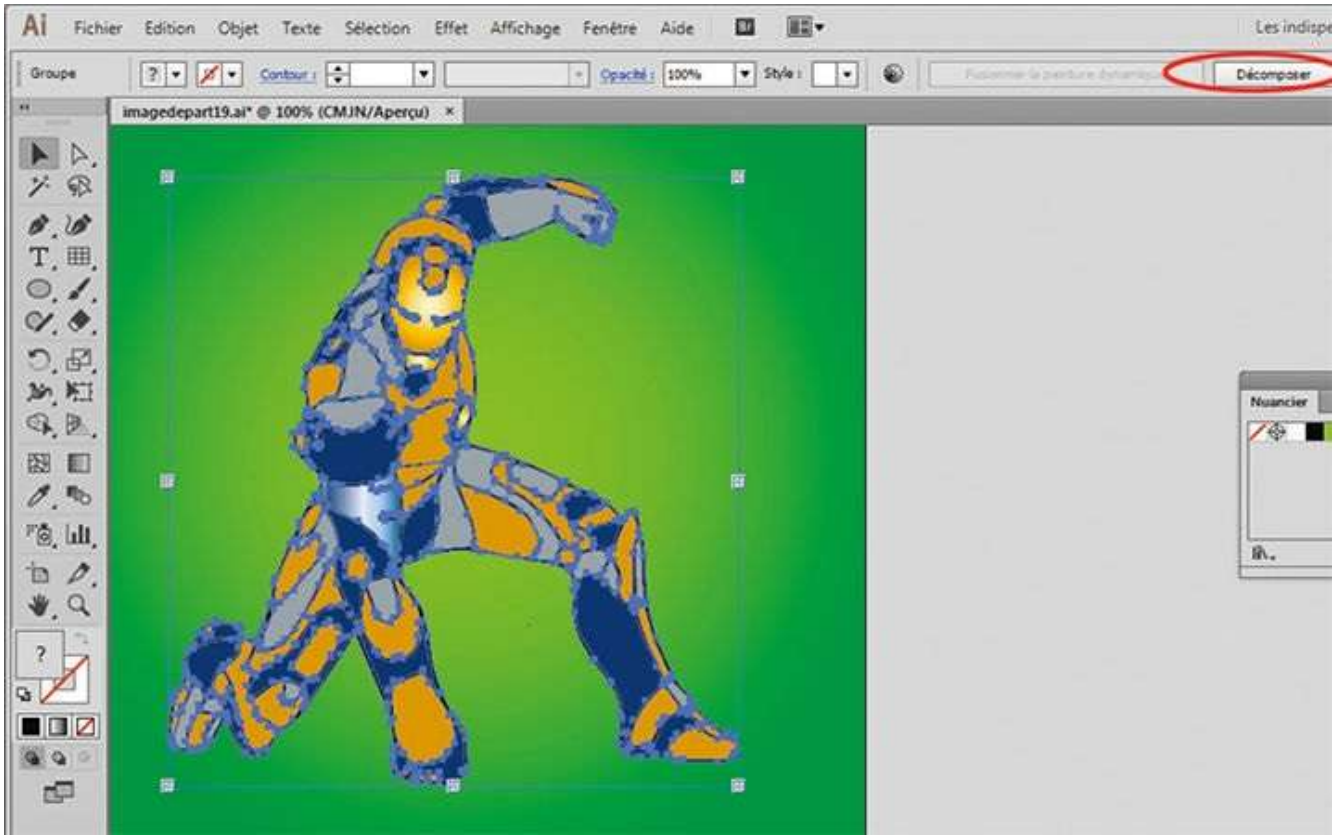
12 Remplissez toutes les zones correspondant à la même couleur.



13 Continuez à remplir les autres parties du dessin en cliquant dessus avec l'outil Pot de peinture dynamique. Effectuez un zoom avant (voir atelier 01) pour travailler avec plus de précision.



14 Pour colorer les parties minuscules du dessin, plus difficiles à traiter, augmentez encore le zoom afin de pouvoir choisir le fond et non le contour de la zone de peinture dynamique.



15 Une fois la mise en couleur terminée, sélectionnez l'ensemble du dessin à l'aide du raccourci Ctrl + A et cliquez sur le bouton Décomposer, situé en haut à droite.

16 Une fois décomposé, le dessin n'est plus en zone de peinture dynamique. Il est alors possible de remodeler les dégradés utilisés sur l'illustration. Pour cela, activez l'outil Dégradé de couleur, cliquez sur l'une des zones concernées et modifiez le dégradé (voir atelier 10).

Notre suggestion

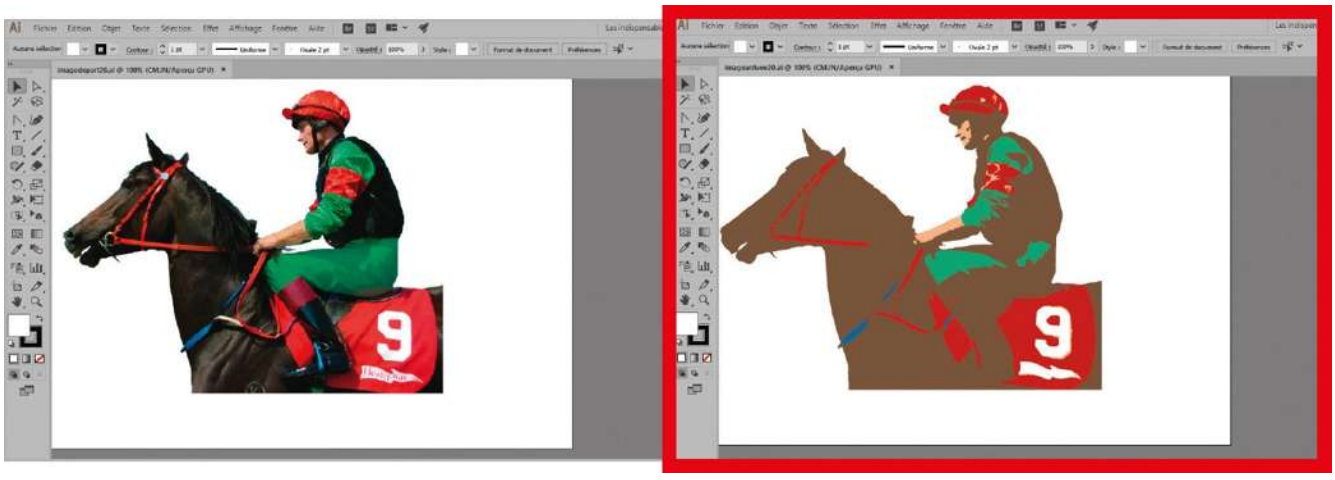
N'hésitez pas à effectuer des zooms sur les petites zones qui demandent une attention particulière et dont la sélection n'est pas évidente au premier abord, car à tout moment, vous avez le choix entre une sélection de fond et une sélection de contour. Naviguez entre les outils Pot de peinture dynamique et Sélection de peinture dynamique afin d'obtenir le meilleur résultat de mise en couleur.

Transformer une photo en dessin

Facile

Réalisation : **15 min**

Outils utilisés :
Pipette
Palette Nuancier
Vectorisation dynamique

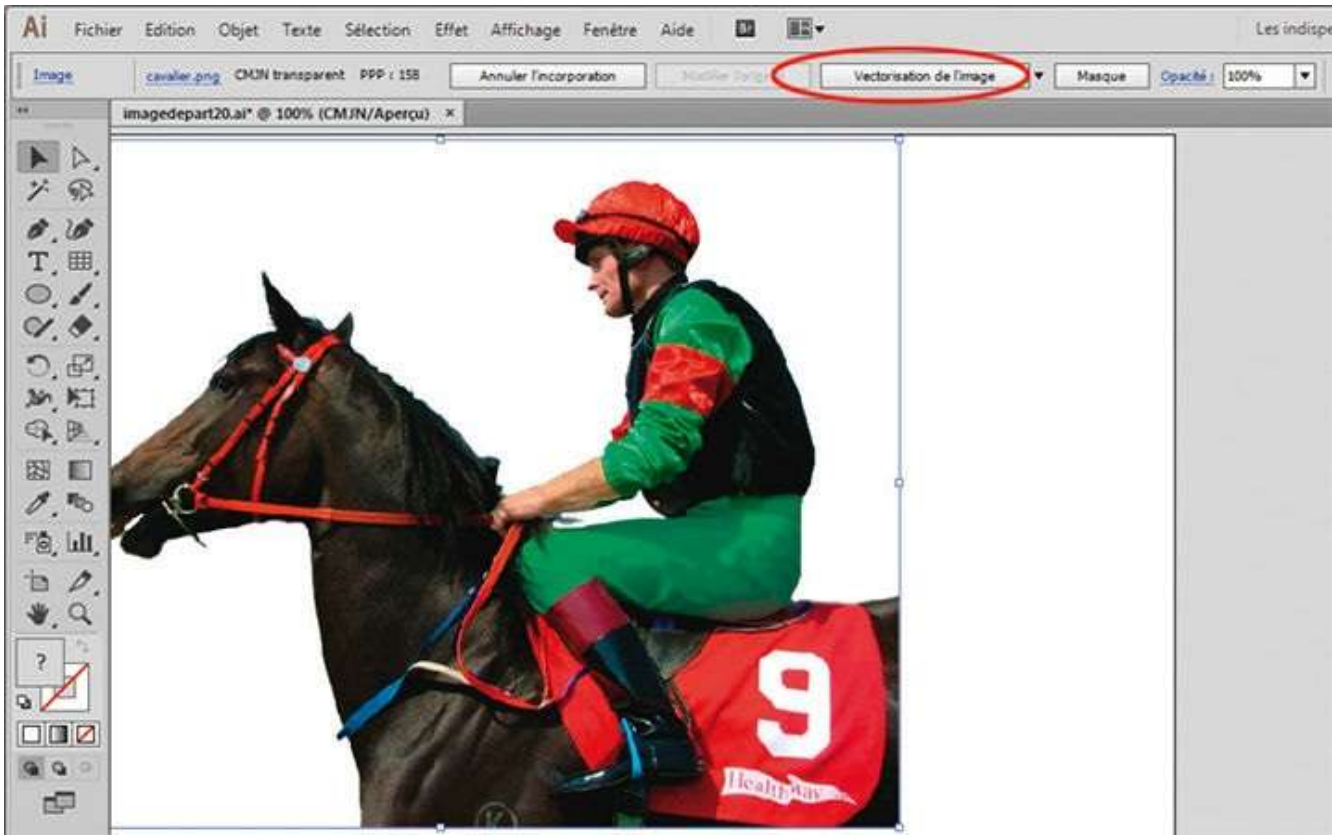


Dans l'atelier précédent, vous avez travaillé en vectorisation dynamique sur un dessin au trait. Mais cette opération peut également s'appliquer à une photo, comme vous allez le découvrir ici. Certes, vectoriser une image dans son intégralité présente peu

d’intérêt, puisque vous obtiendriez un rendu identique et généralement inexploitable en raison de la multiplicité des tracés (appelés aussi vecteurs) générés. En revanche, cette vectorisation peut se révéler intéressante pour récupérer les contours de la photo ou la convertir en noir et blanc. Lors de cette opération, vous pouvez également réduire le nombre de couleurs utilisées dans l’image et utiliser une gamme de teintes prédéfinie, afin d’obtenir un dessin du plus bel effet. Ce sera l’objet de cet atelier, au cours duquel vous créerez par ailleurs une bibliothèque de couleurs réutilisable pour toute réalisation future.

Fichier initial : imagedepart20.ai

Fichiers finaux : imagearrivee20.ai
imagedepart20Nuancier.ai



1 Ouvrez l'image de départ : dans la palette de contrôle, notez la présence du bouton Vectorisation dynamique et de sa petite flèche à droite qui permet de choisir des options prédéfinies. Mais tout d'abord, vous allez créer une bibliothèque de couleurs.

2 Ouvrez la palette Nuancier via le menu Fenêtre>Nuancier. Sélectionnez toutes les nuances sauf les trois premières, en cliquant sur la quatrième en haut à gauche, puis sur la dernière en bas à droite, tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

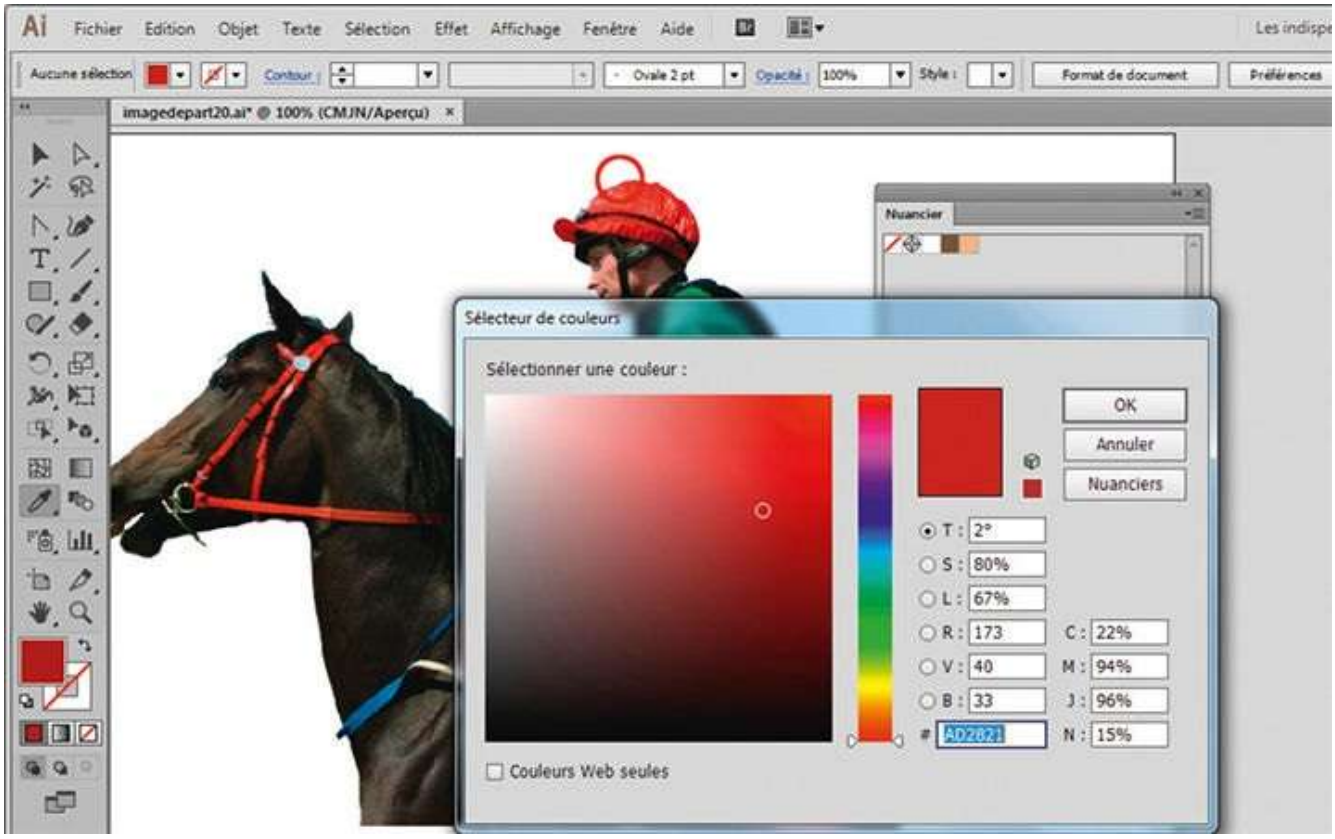
3 Supprimez toutes ces nuances en cliquant sur l'icône en forme de poubelle, située en bas à droite de la palette. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, cliquez sur le bouton Oui.

4 À l'aide de l'outil Pipette de la palette d'outils, sélectionnez une couleur pas trop sombre sur la robe du cheval.

5 Sélectionnez le carré du sélecteur de couleurs dans la palette d'outils et faites-le glisser dans la palette Nuancier pour y ajouter cette nouvelle teinte.

6 Effectuez la même opération avec une couleur plus foncée de la robe du cheval.

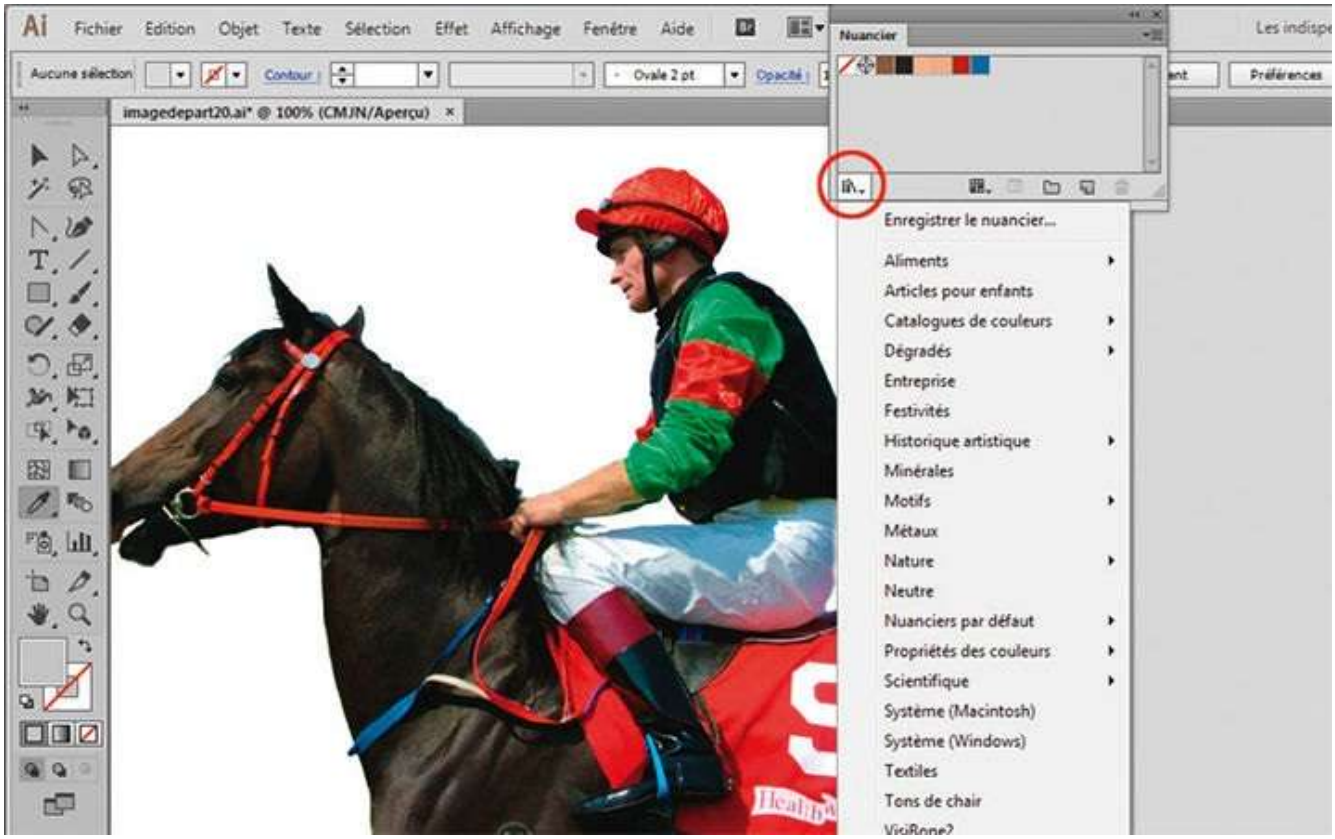
7 Reproduisez les mêmes opérations afin de créer une nuance de la peau du jockey.



8 Avec l'outil Pipette, cliquez sur la couleur rouge du casque du cavalier. Double-cliquez ensuite sur le sélecteur de couleurs et modifiez cette nuance de rouge afin de l'assombrir (voir atelier 09). Puis placez-la dans le nuancier comme dans les étapes précédentes.

9 Sélectionnez le bleu présent sur l'image avec l'outil Pipette et placez-le dans le nuancier.

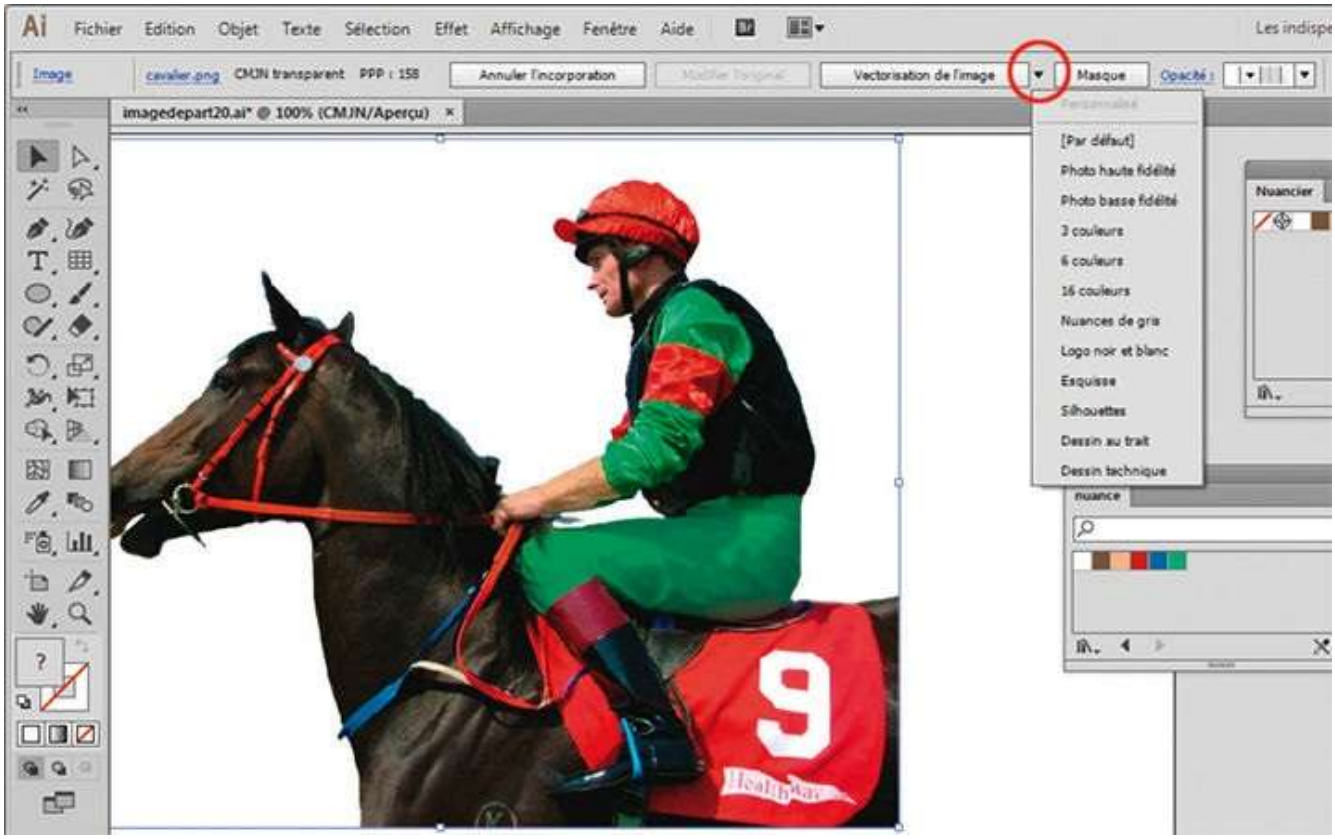
10 Pour clore la création de cette bibliothèque de couleurs, sélectionnez le vert présent sur l'image avec l'outil Pipette et placez-le dans le nuancier.



11 Vous disposez ainsi d'un nouveau nuancier. Afin de pouvoir l'utiliser avec l'outil Vectorisation dynamique, enregistrez-le en cliquant sur l'icône Menu Bibliothèque de nuances, située en bas à gauche de la palette Nuancier, et en choisissant Enregistrer le nuancier dans le menu déroulant.

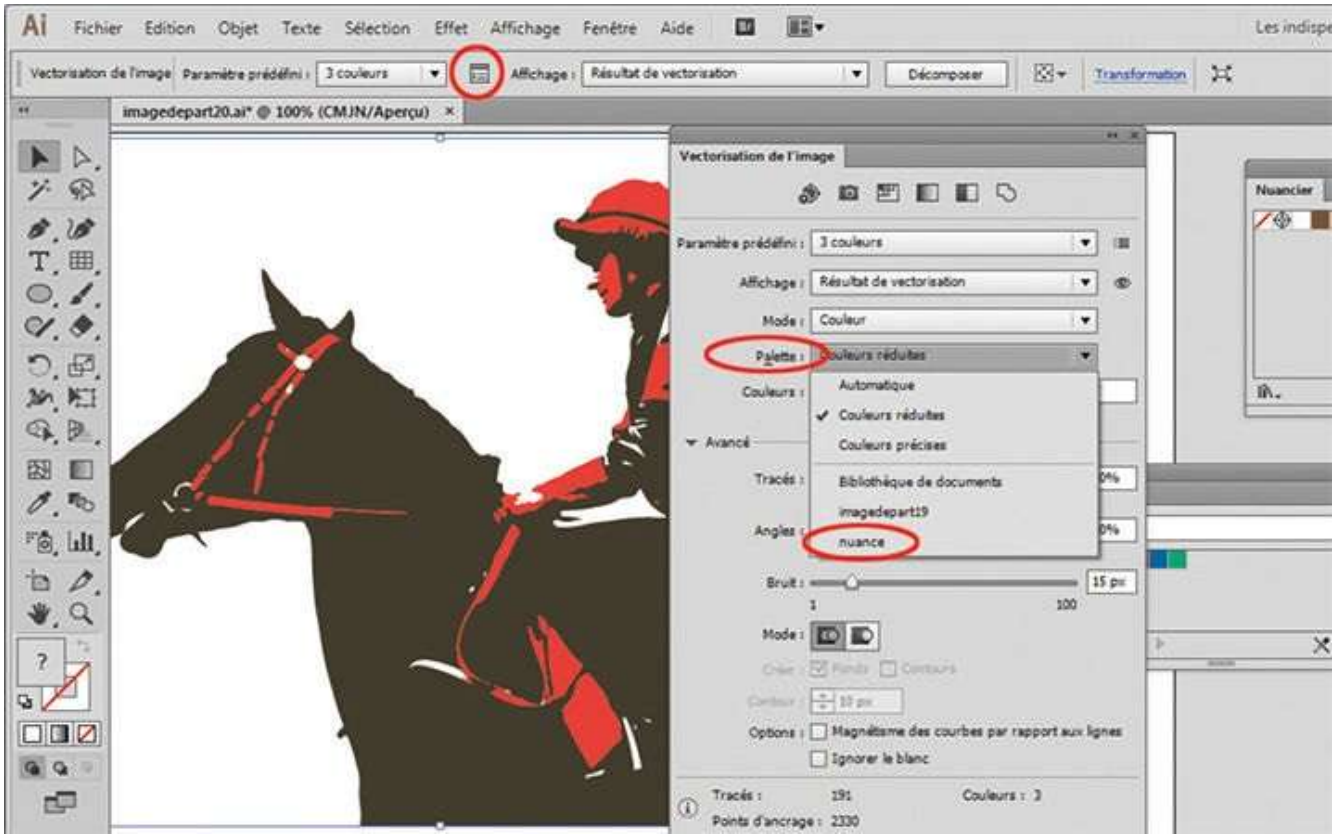
12 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, donnez un nom à ce nuancier et enregistrez-le à un emplacement facilement accessible.

13 Pour que ce nuancier soit utilisable avec l'outil Vectorisation dynamique, cliquez de nouveau sur l'icône Menu Bibliothèque de nuances et choisissez Autre bibliothèque dans le menu déroulant. Allez chercher le nuancier enregistré précédemment et ouvrez-le.



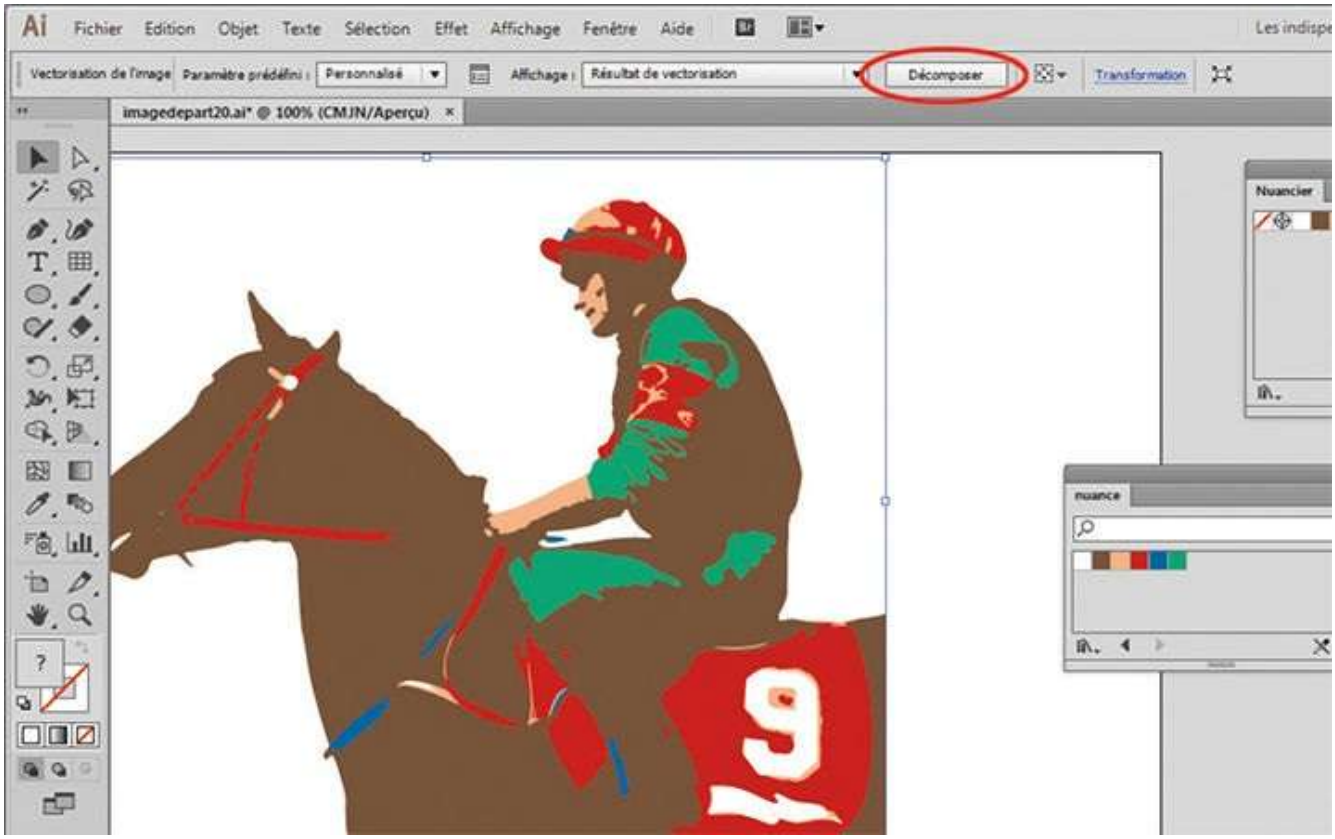
14 Sélectionnez l'image en cliquant dessus avec l'outil Sélection, puis cliquez sur la petite flèche située à droite du bouton Vectorisation de l'image pour en ouvrir le menu déroulant.

15 Dans ce menu, choisissez l'option 3 couleurs.



16 Ouvrez le panneau Vectorisation de l'image en cliquant sur son icône. Déroulez le menu Palette et choisissez le nuancier que vous venez d'enregistrer.

17 L'image est alors vectorisée selon les couleurs que vous avez choisies. Pour simplifier le tracé, paramétrez le bruit à 100 px : pour cela, développez le panneau Vectorisation de l'image en cliquant sur la flèche en regard du mot Avancé et entrez cette valeur dans la case adéquate.



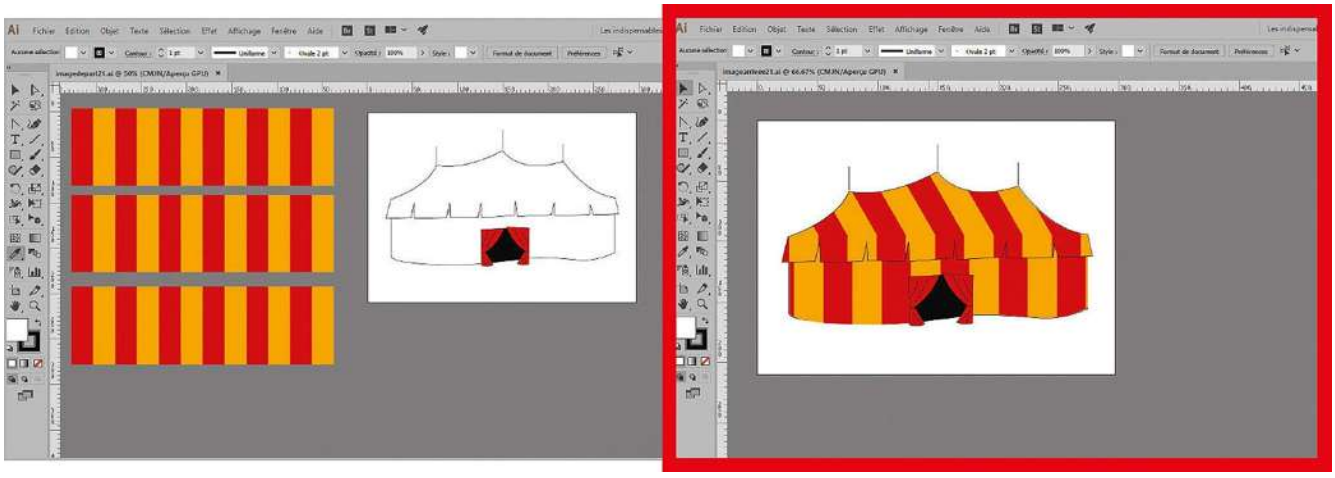
18 Cliquez enfin sur le bouton Décomposer, situé en haut. Il est maintenant possible d'accéder aux tracés et d'effectuer quelques modifications.

Masquer une partie d'une illustration

Assez facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :
Masque d'écrêtage
Modifier le contenu
Déformation
Dessin intérieur



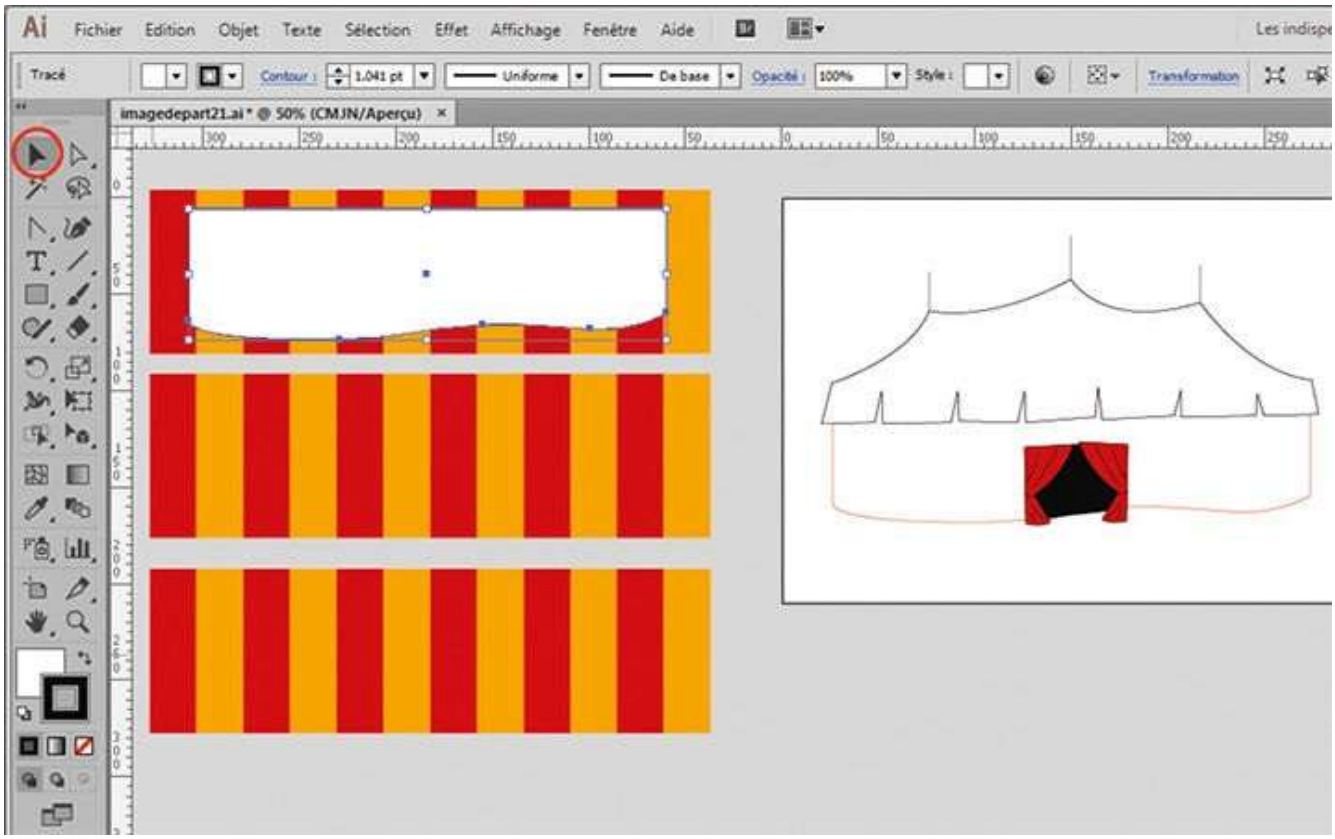
Sous Illustrator, il est souvent utile de pouvoir masquer une partie d'une illustration ou certains de ses éléments. Pour cela, l'une des meilleures méthodes consiste à exploiter

la fonction de masque d'écrêtage. Écrêter signifie enlever la crête, en général ce qui dépasse. Ce masque est un objet vectoriel ou un groupe d'objets vectoriels dont la forme dissimule les autres illustrations. Ce qui reste visible est contenu dans cette forme ; tout ce qui se trouve à l'extérieur devient caché.

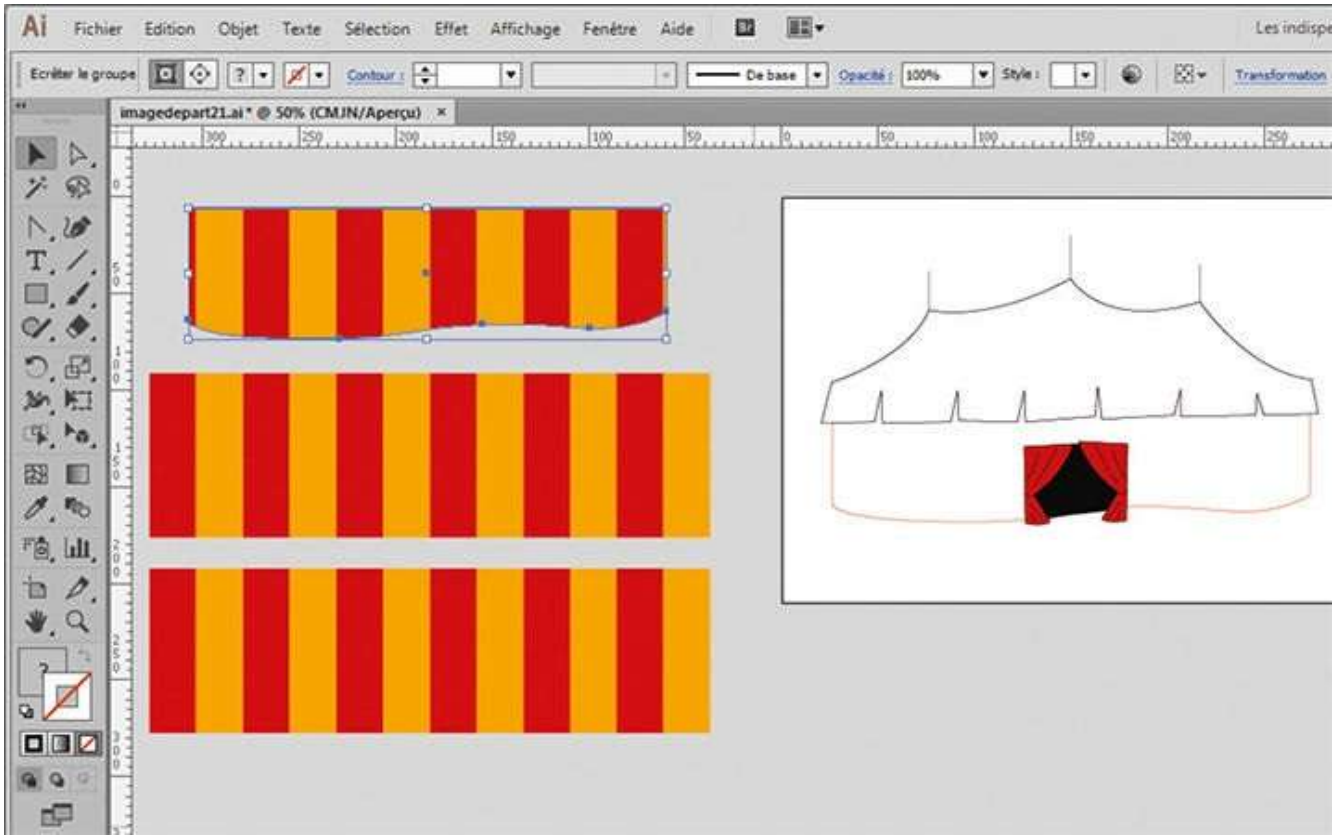
Dans un premier temps, vous utiliserez donc la méthode du masque d'écrêtage pour habiller de rayures les pans de la tente d'un cirque. Puis vous vous servirez de l'outil Dessin intérieur, apparu dans la version CS5 d'Illustrator, qui fournit le même résultat mais de manière plus rapide.

Fichier initial : imagedepart21.ai

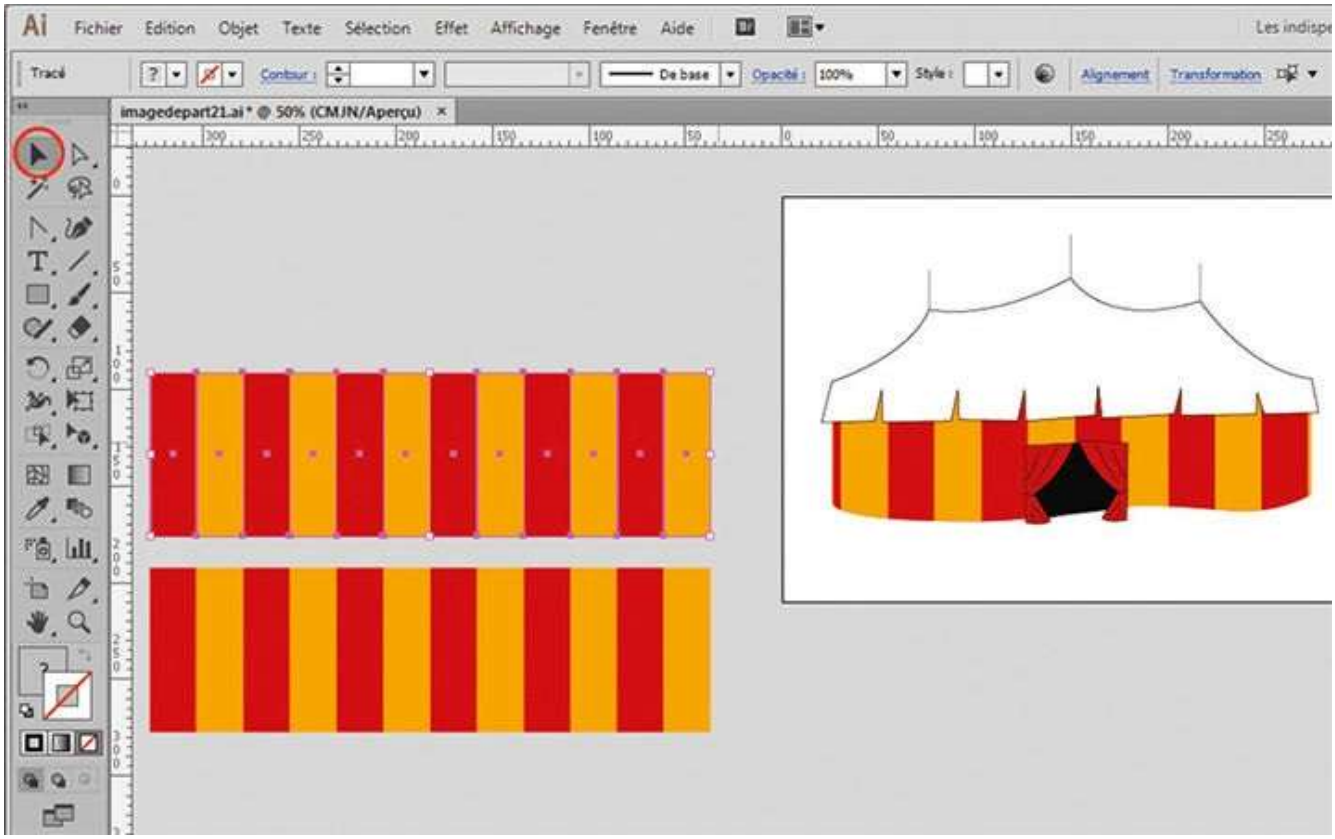
Fichier final : imagearrivee21.ai



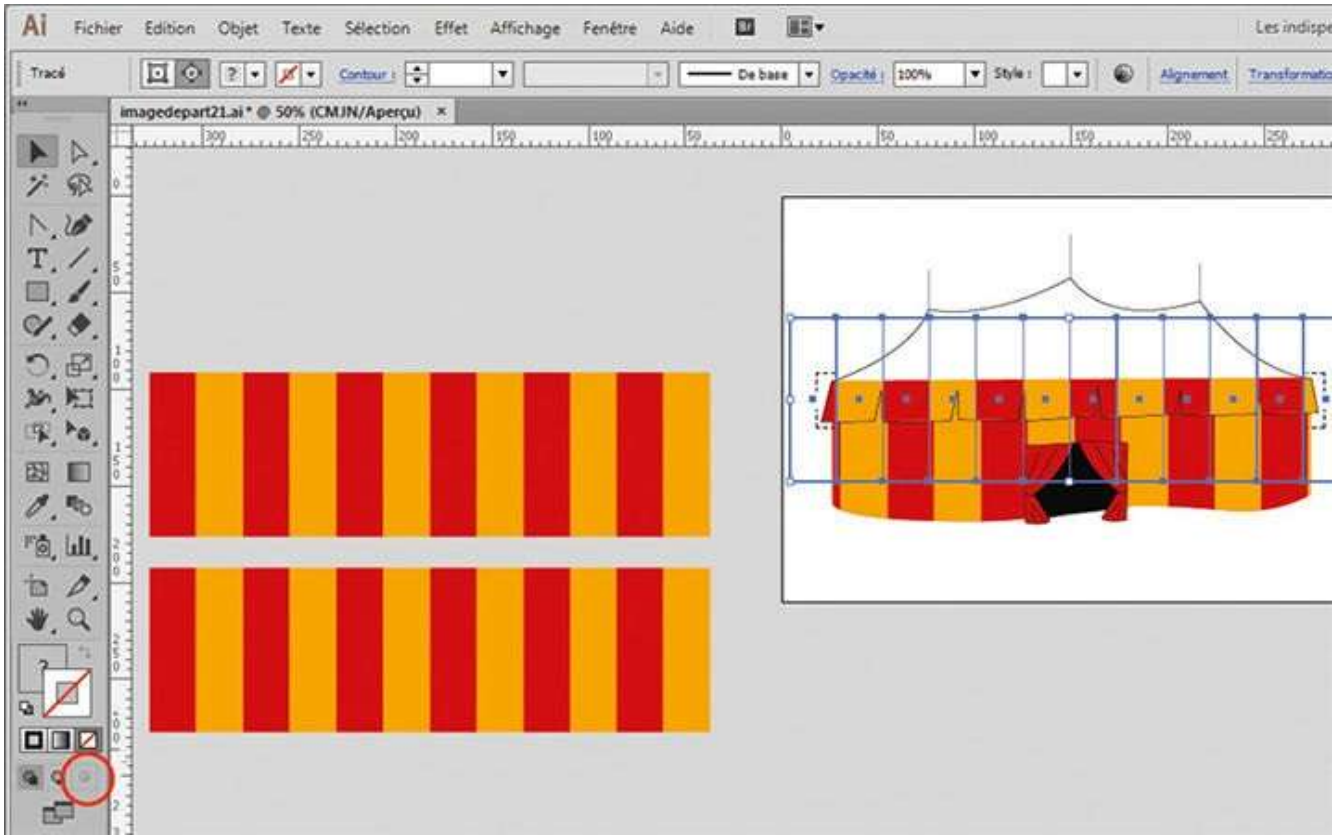
1 Ouvrez l'image de départ. Avec l'outil Sélection, sélectionnez la partie inférieure de la tente en cliquant dessus. Tout en pressant la touche Alt, déplacez cette forme vectorielle sur l'une des bandes de couleurs, pour y positionner une copie.



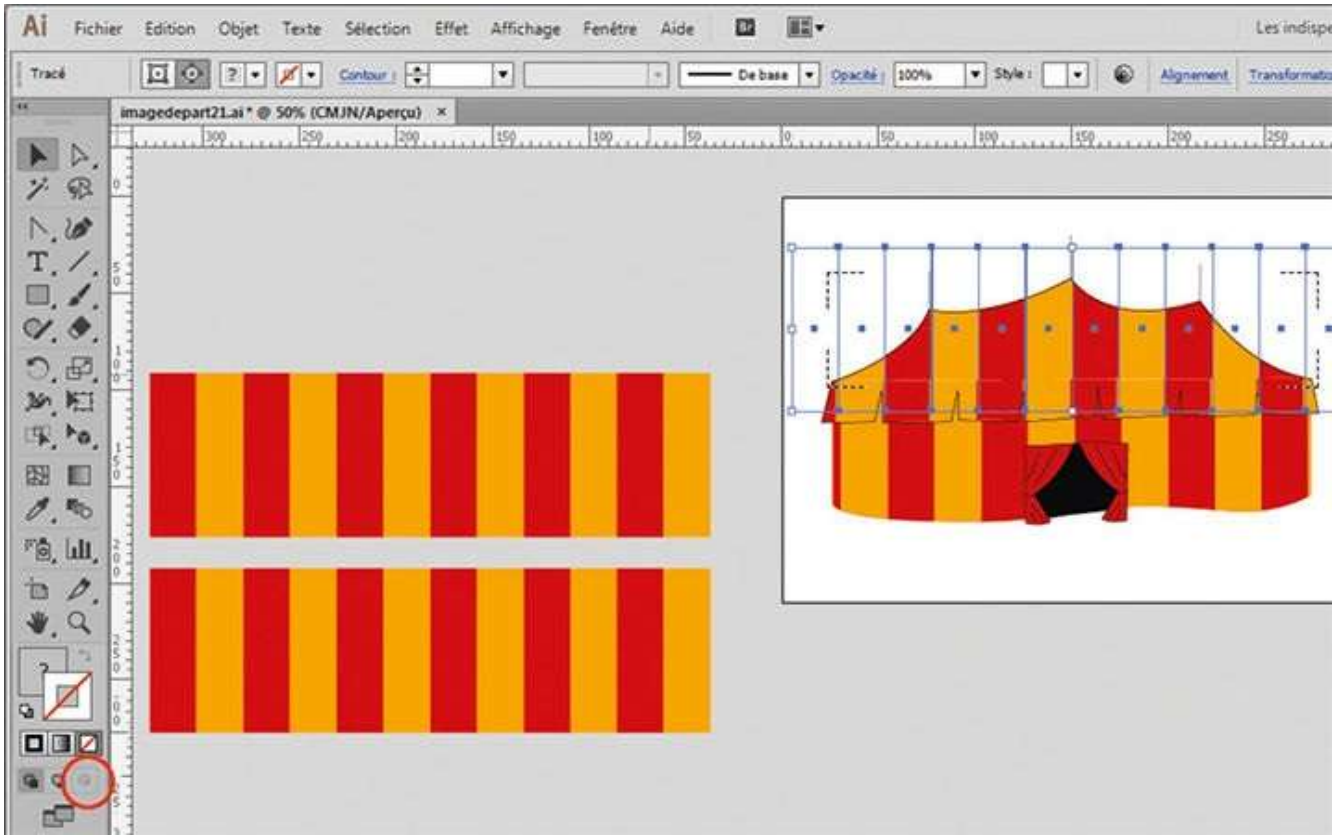
2 Toujours avec l'outil Sélection, sélectionnez cette bande et la forme située au-dessus en les entourant d'un rectangle de sélection. Puis appliquez-leur un masque d'écrêtage via le menu Objet>Masque d'écrêtage>Créer.



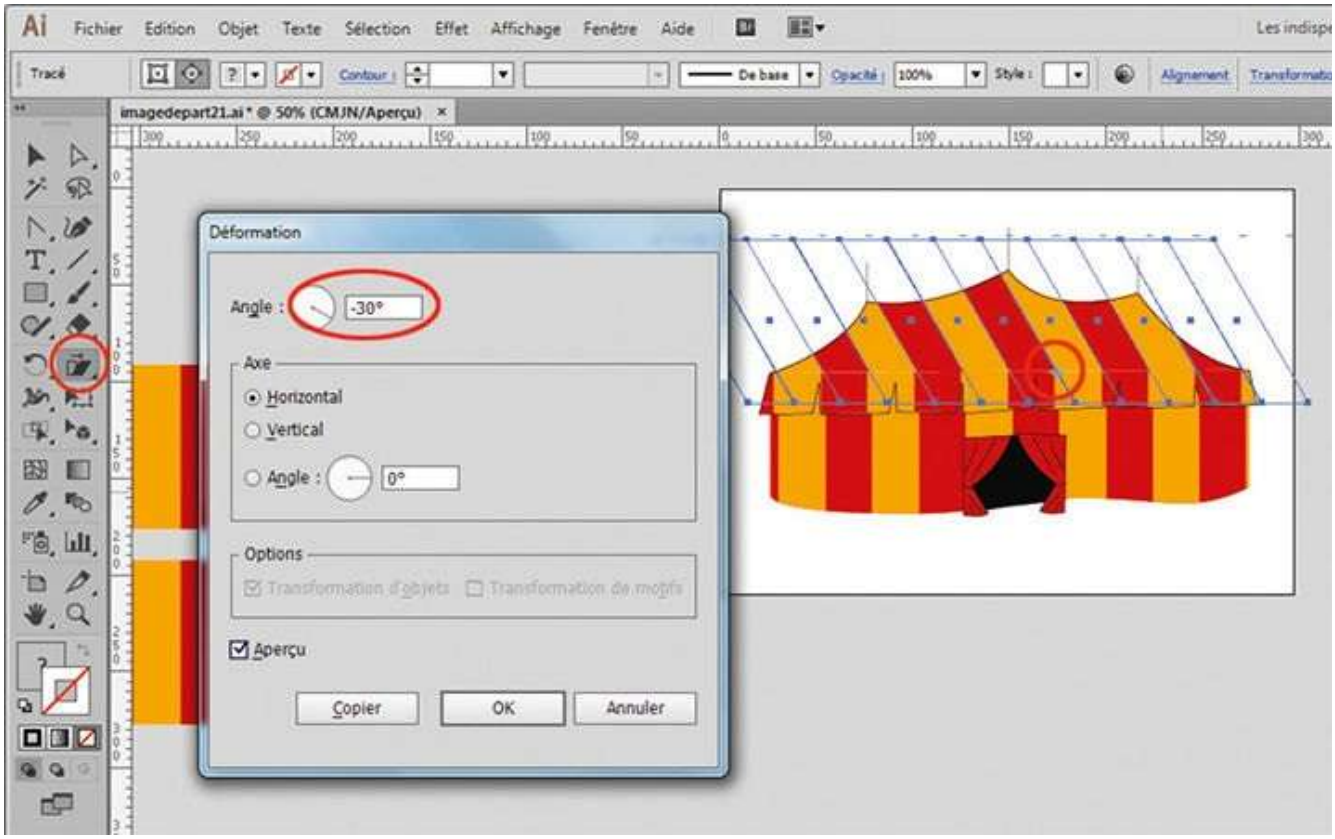
3 Positionnez le résultat sur la tente, comme indiqué. Puis sélectionnez la bande de couleur restante en l'entourant d'un rectangle de sélection et copiez-la via le raccourci Ctrl + C.



4 Sélectionnez ensuite la forme correspondant aux banderoles de la tente, activez l'outil Dessin intérieur et collez la bande de couleur via le raccourci Ctrl + V. Puis appuyez sur les touches Maj + D pour sortir du mode dessin intérieur.



5 Répétez la même opération avec le haut du chapiteau. Activez l'outil Dessin intérieur et collez la bande de couleur, puis appuyez sur les touches Maj + D pour sortir du mode dessin intérieur.



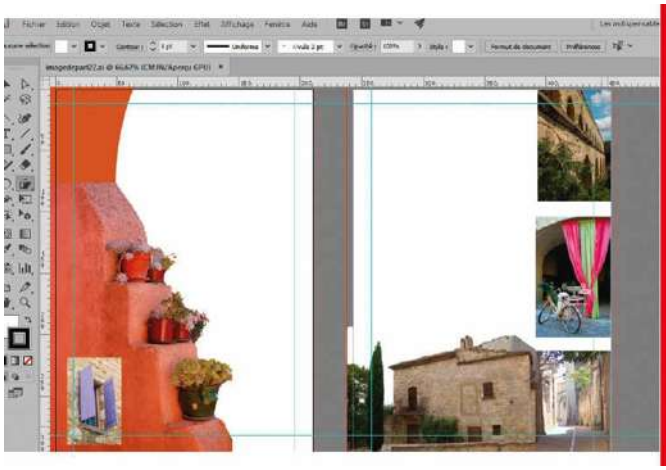
6 Dans la palette d'outils, activez l'outil Déformation via un clic long sur l'outil Mise à l'échelle. Tout en pressant la touche Alt, cliquez en bas de la forme, entre une bande rouge et une bande jaune. Dans le champ Angle, saisissez – 30 et validez par OK. Enfin, disposez ces nouvelles formes.

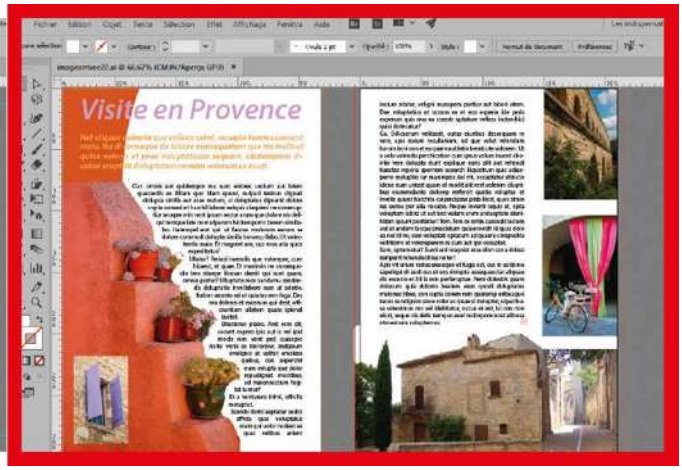
Mettre en page un texte

Facile

Réalisation : 15 min

Outils utilisés :
Palette Calques
Texte
Importer
Habillage de texte
Palette Paragraphe



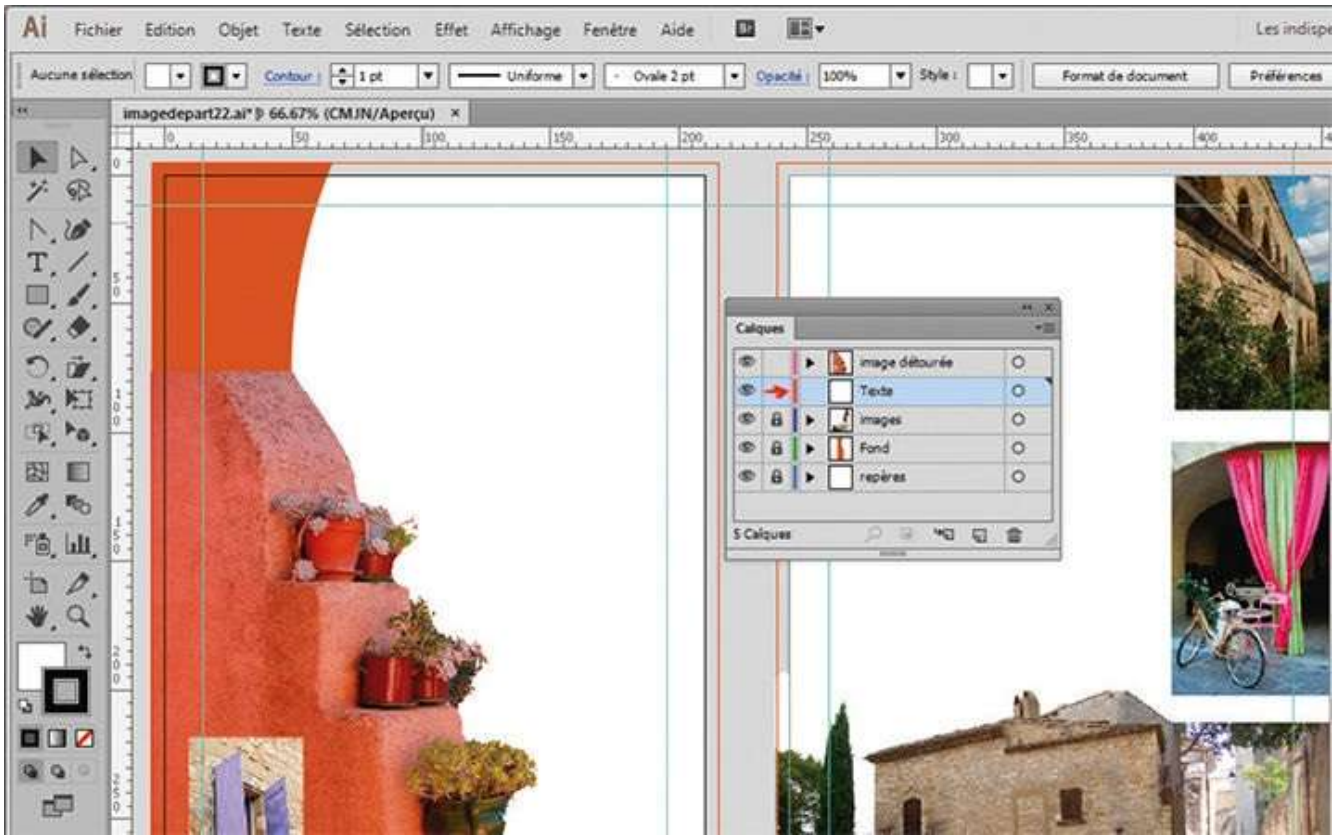


Pendant longtemps, Illustrator est resté un logiciel essentiellement tourné vers le dessin

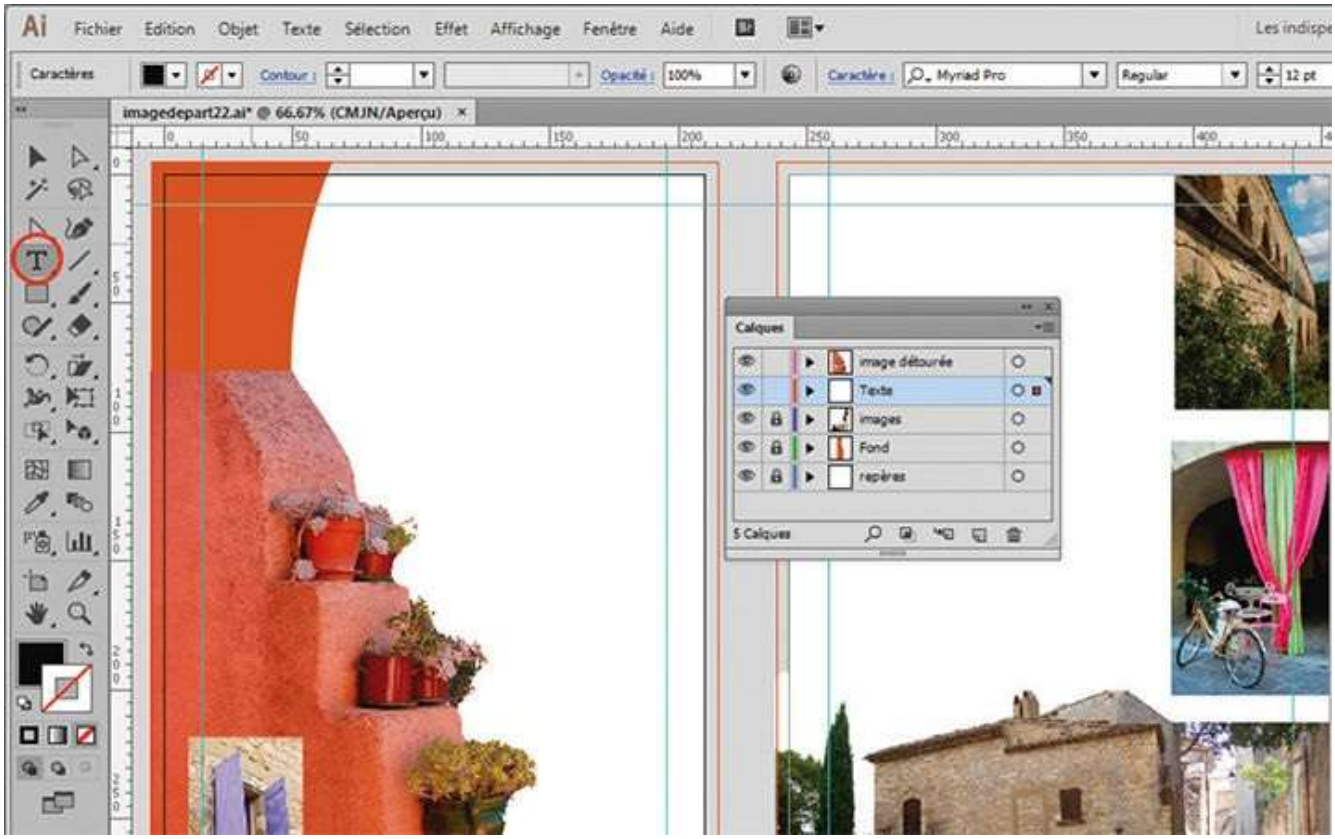
et l’illustration, offrant peu d’outils dédiés au traitement du texte et à la mise en page. Mais depuis la version CS4, il est devenu possible de mettre en page du texte, mais également d’opérer sur des plans de travail multiples correspondant à différentes pages. Vous pouvez ainsi utiliser Illustrator pour concevoir des documents recto verso, des flyers, ou encore des affiches aux formats divers, tout en bénéficiant de ses outils de dessin. Comme dans tout logiciel de mise en page, on y retrouve les notions de justification, d’habillage et de chaînage, ce qui sera l’objet de cet atelier, où vous devrez caler un texte sur deux pages. Toutefois, il est recommandé d’utiliser une application spécialisée dans la mise en page si vous souhaitez élaborer un document multipage complexe. Notez qu’il existe deux types de zones de texte, le texte de point et le texte captif. Depuis la version CC, on peut permuter de l’une à l’autre par simple double-clic.

Fichiers initiaux : imagedepart22.ai
Texte a.txt
Texte b.txt

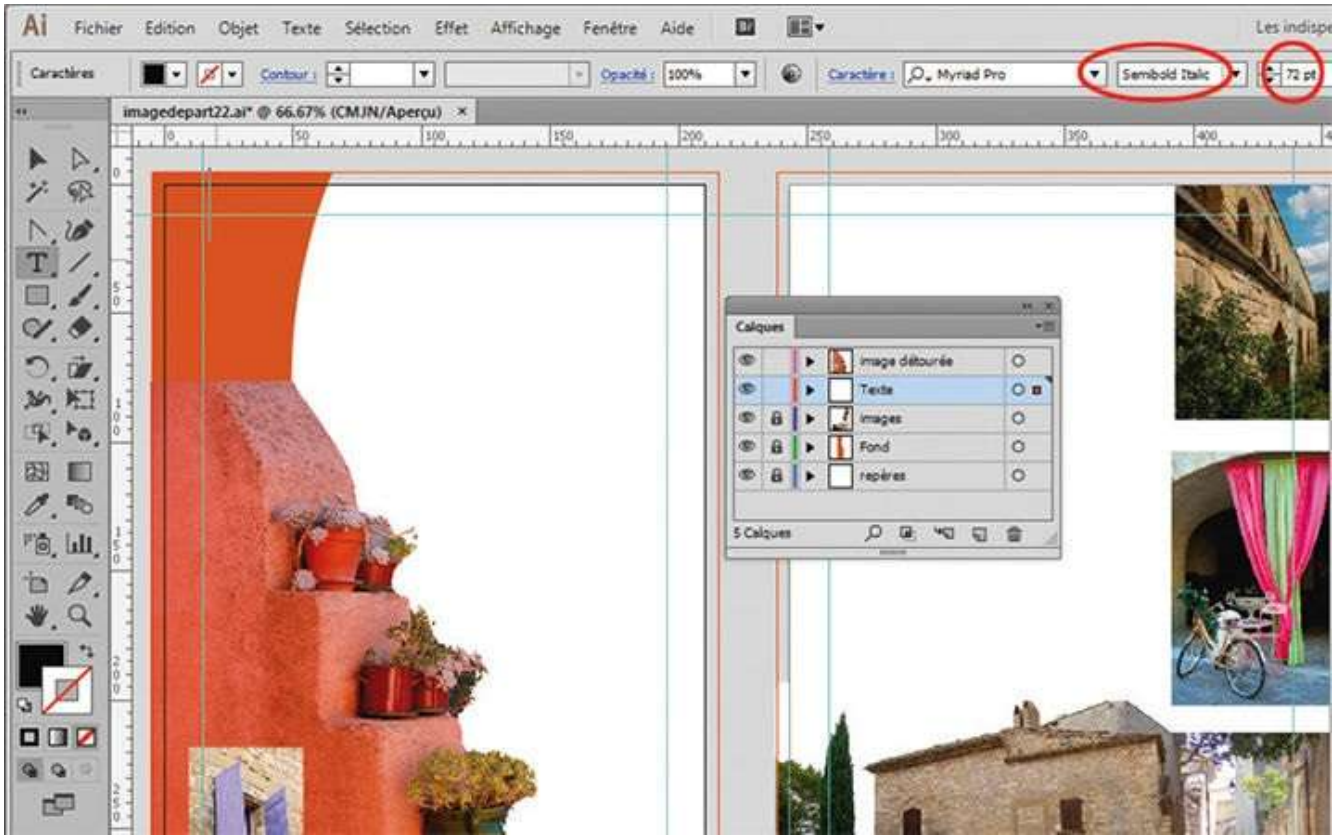
Fichier final : imagearrivee22.ai



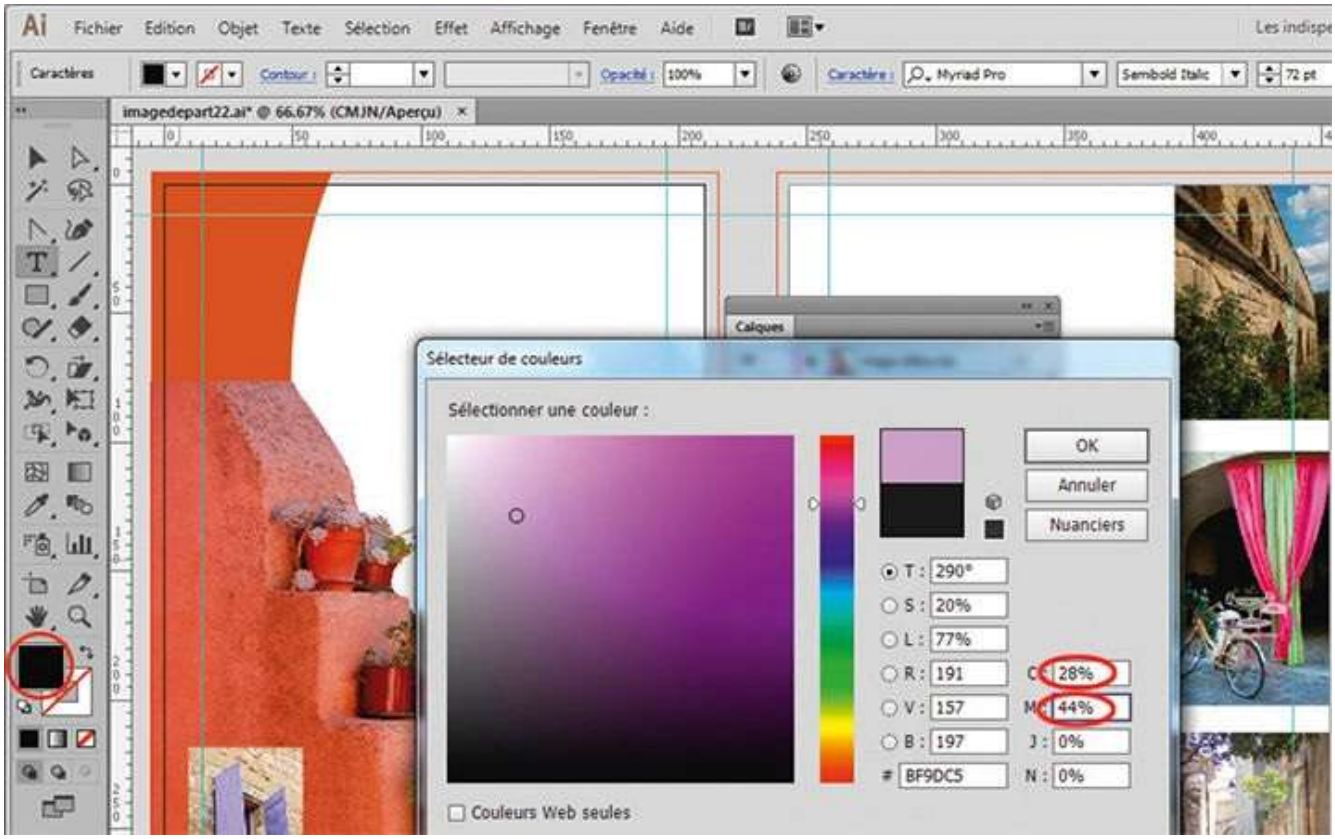
1 Ouvrez l'imagedepart22.ai, puis la palette Calques via le menu Fenêtre>Calques. Dans cette palette, sélectionnez le calque Texte dans lequel vous allez placer le texte. En effet, il est vivement recommandé de travailler avec des calques dans un souci d'efficacité et d'organisation.



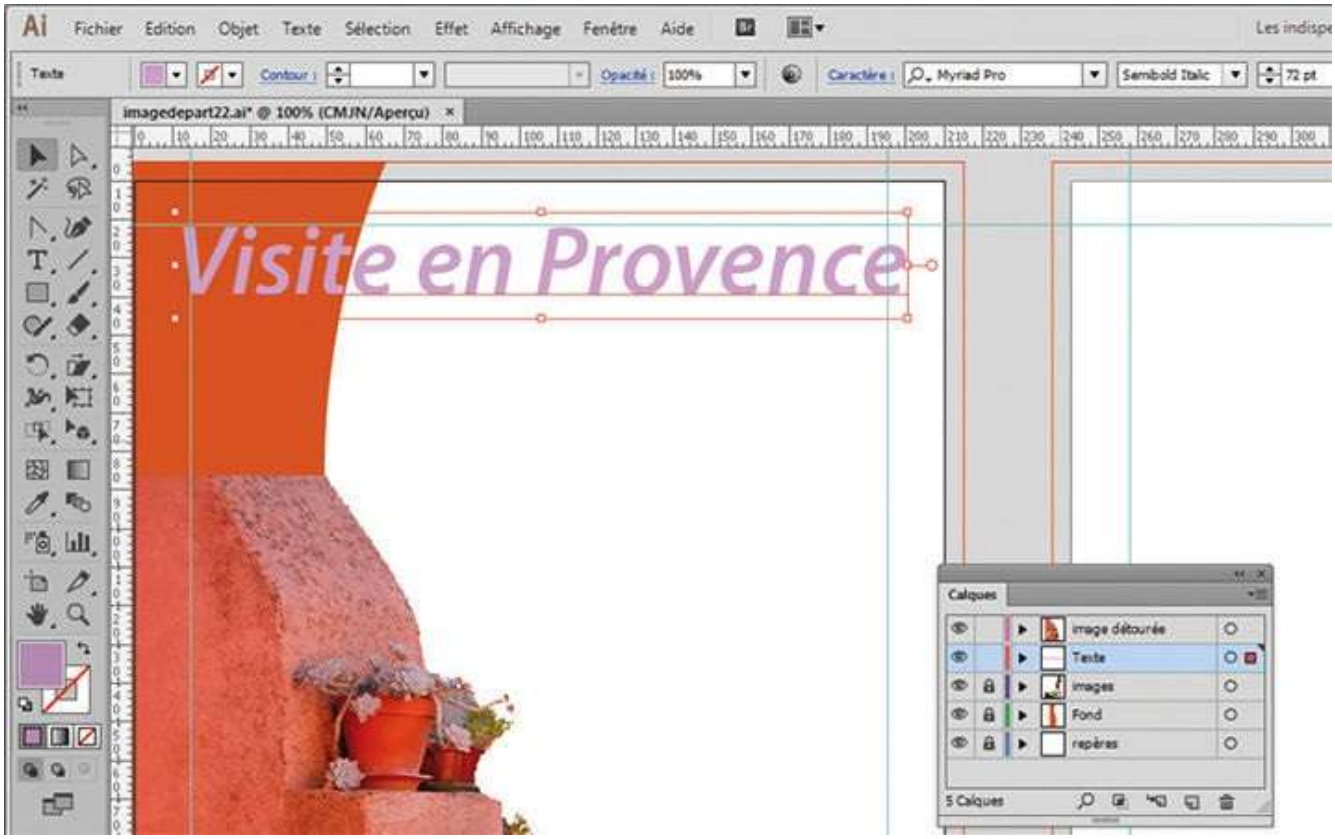
2 Dans la palette d'outils, activez l'outil Texte et cliquez sur la page gauche, en haut à gauche. Un texte de point est alors créé et un trait vertical clignotant apparaît : il s'agit du curseur de texte, qui indique l'emplacement d'insertion des caractères.



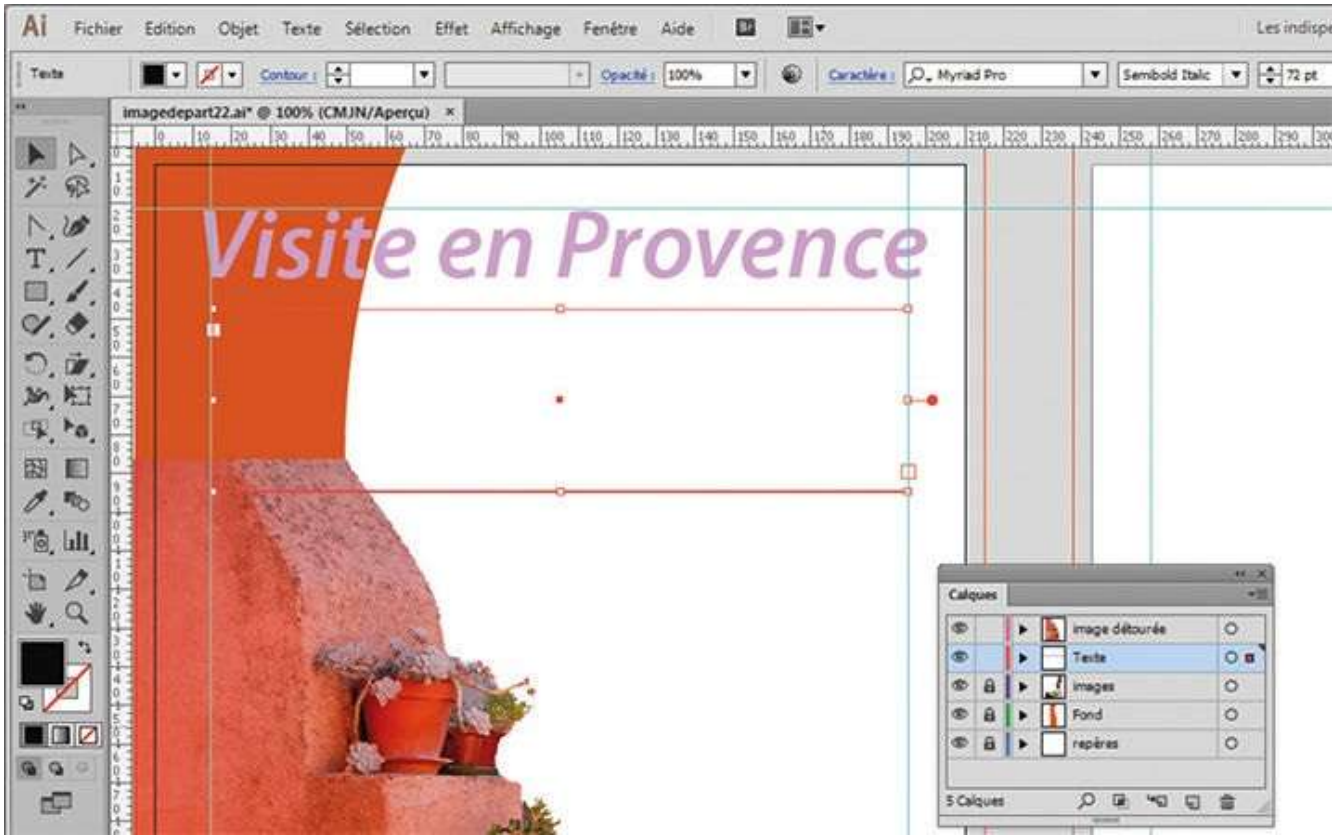
3 Dans la palette de contrôle, notez la présence de différents réglages typographiques. Ouvrez-y le menu Corps de texte et choisissez une taille de 72 pt. Dans le menu Style de la police, choisissez Semibold Italic.



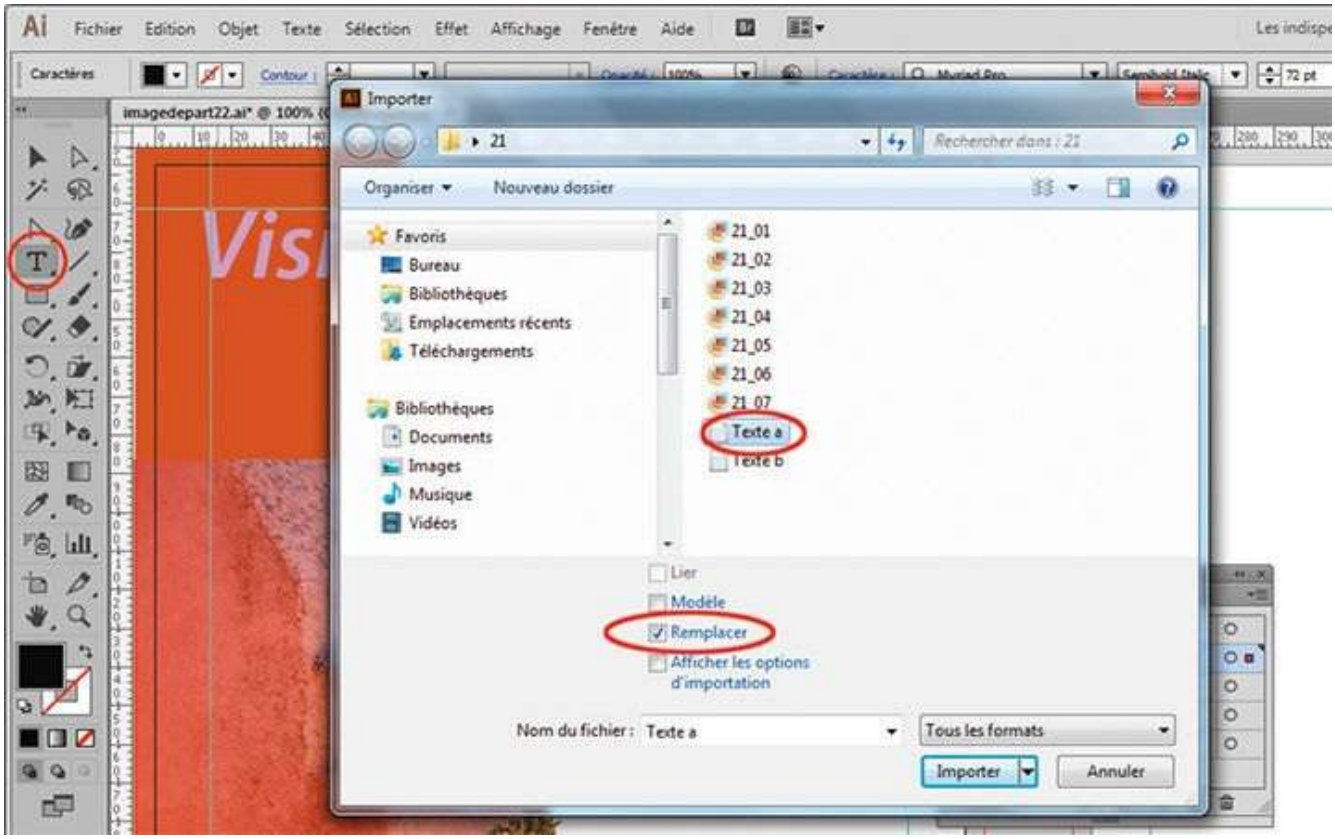
4 Dans la palette d'outils, double-cliquez ensuite sur le sélecteur de couleurs. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez 28 pour C et 44 pour M, 0 pour J et N. Validez en cliquant sur le bouton OK.



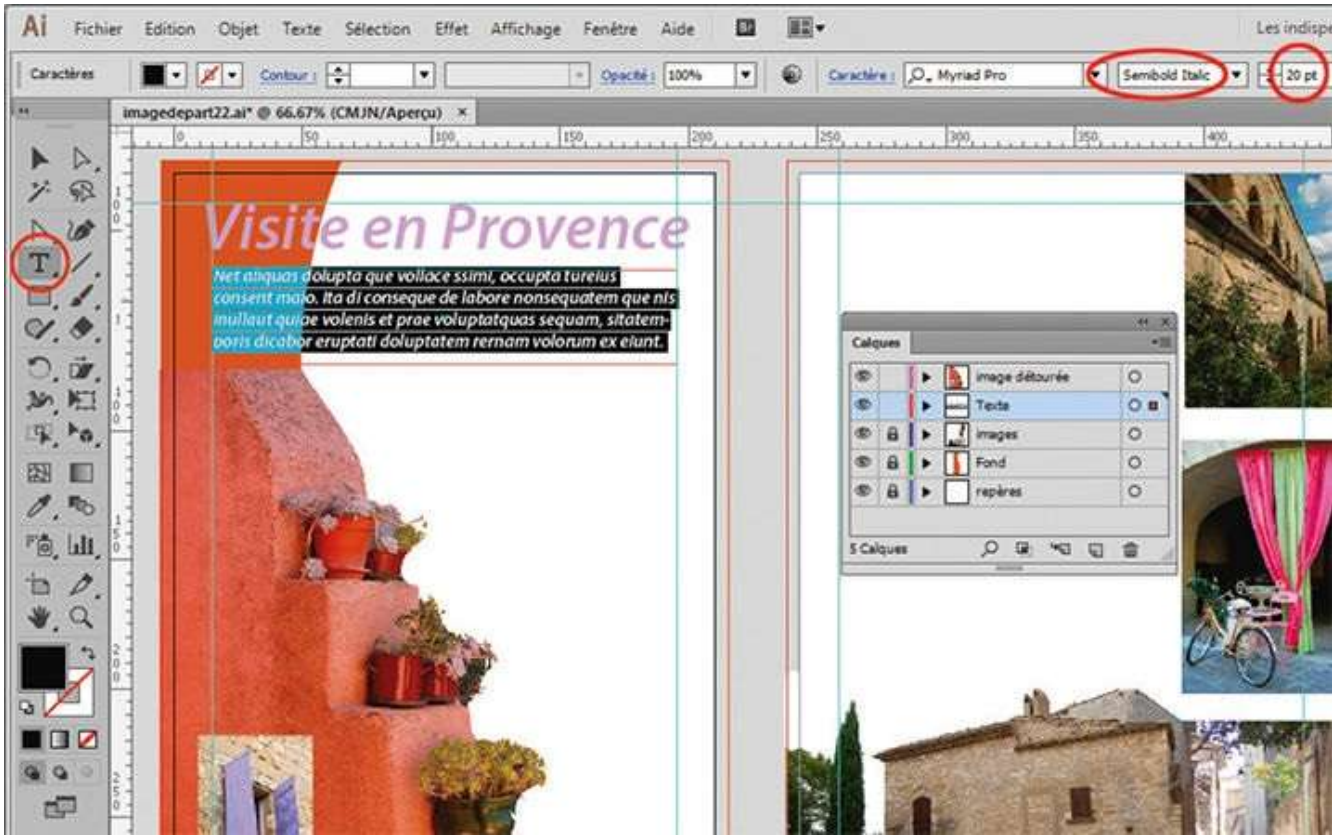
5 Le curseur de l'outil Texte clignote toujours en haut à gauche de la page. Vous pouvez donc y saisir le texte « Visite en Provence ». Avec l'outil Sélection, positionnez ce texte afin qu'il soit bien centré. Notez le petit cercle blanc figurant à droite de la zone de texte, qui symbolise le texte de point.



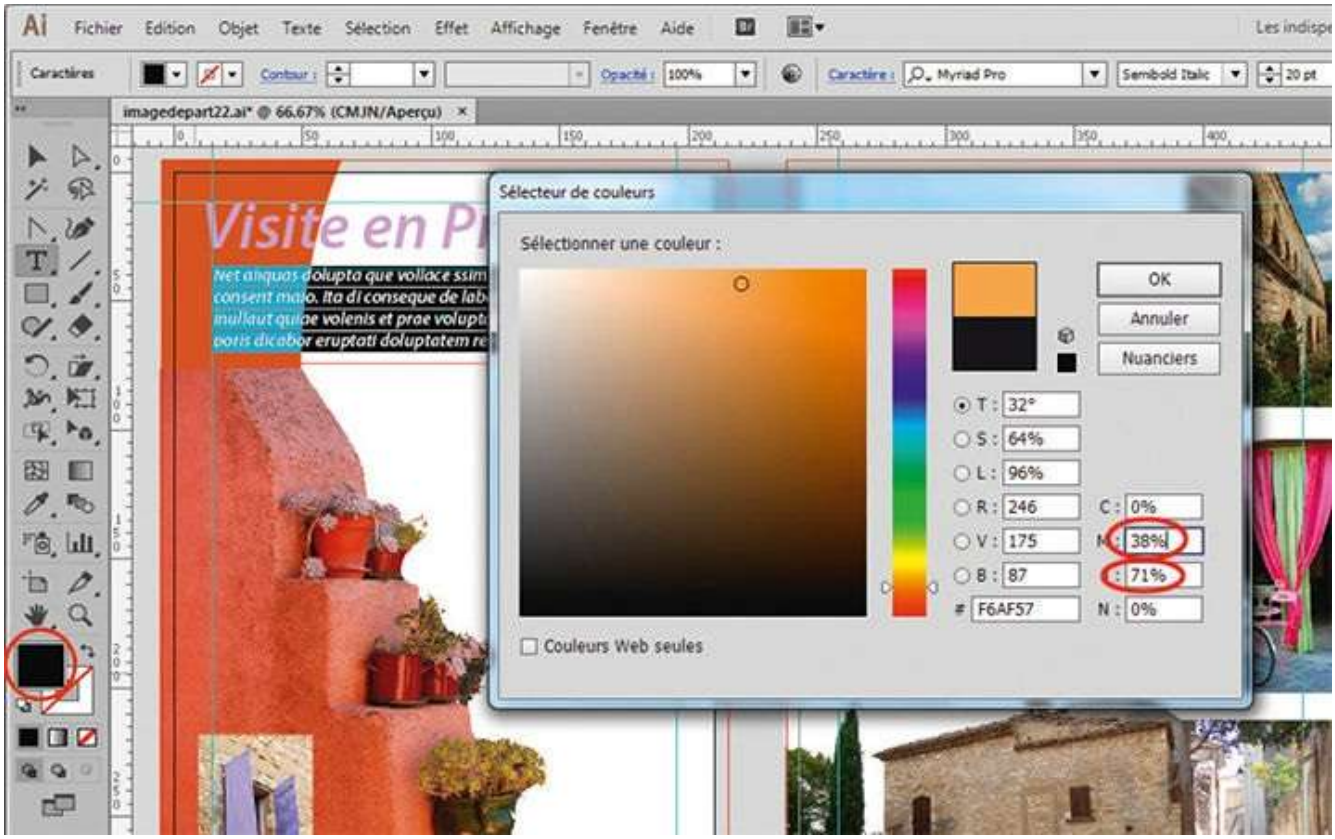
6 Activez de nouveau l'outil Texte. Cette fois, créez une zone de texte par cliquer-glisser, correspondant approximativement à la longueur du titre. Cette zone de texte captif est symbolisée par un petit cercle plein, situé à droite. Vous allez importer du texte dans cette zone.



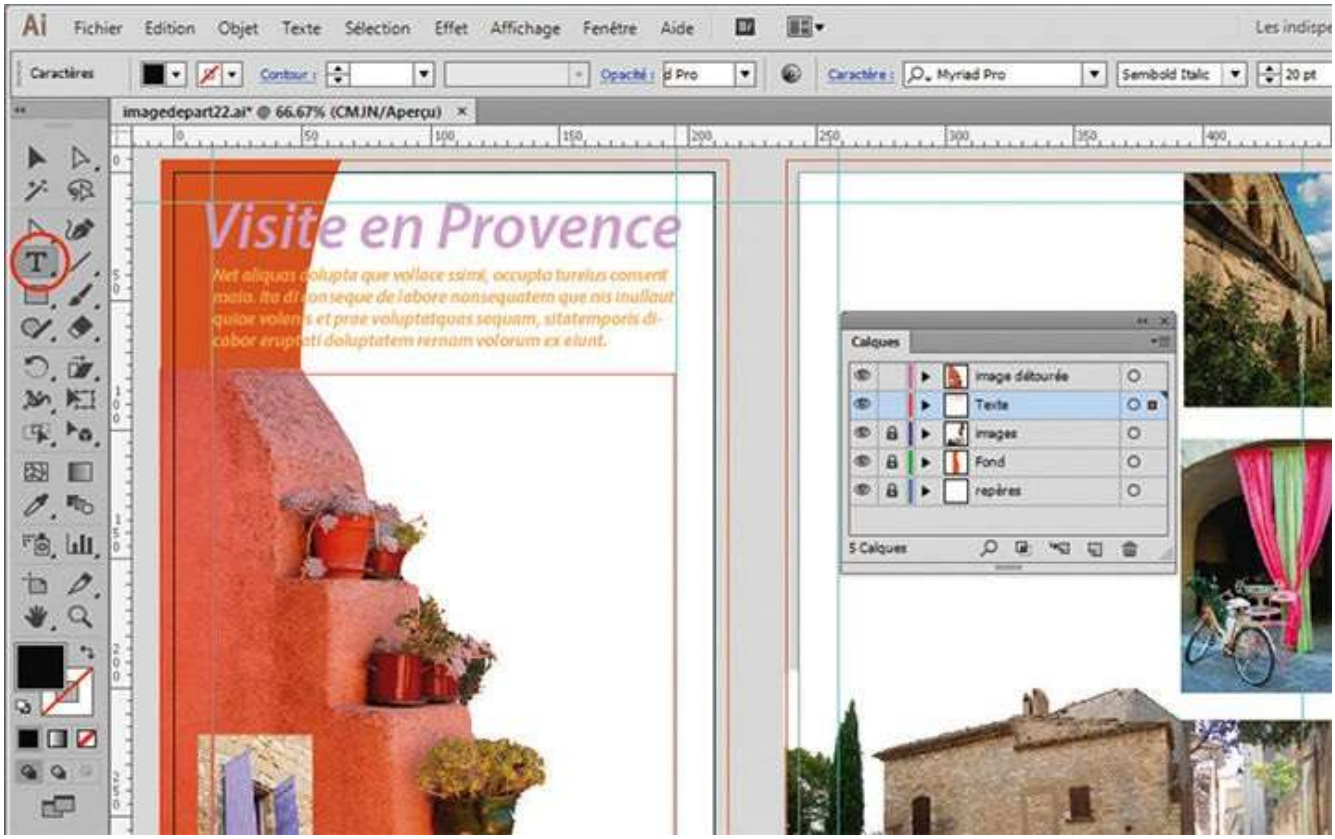
7 Allez dans le menu Fichier>Importer. Puis allez chercher le fichier Texte a.txt figurant dans le dossier Atelier 21 de l'extension web du livre. Cochez la case Remplacer et cliquez sur le bouton Importer. La boîte de dialogue Options d'importation de texte apparaît : conservez les options proposées et cliquez sur OK.



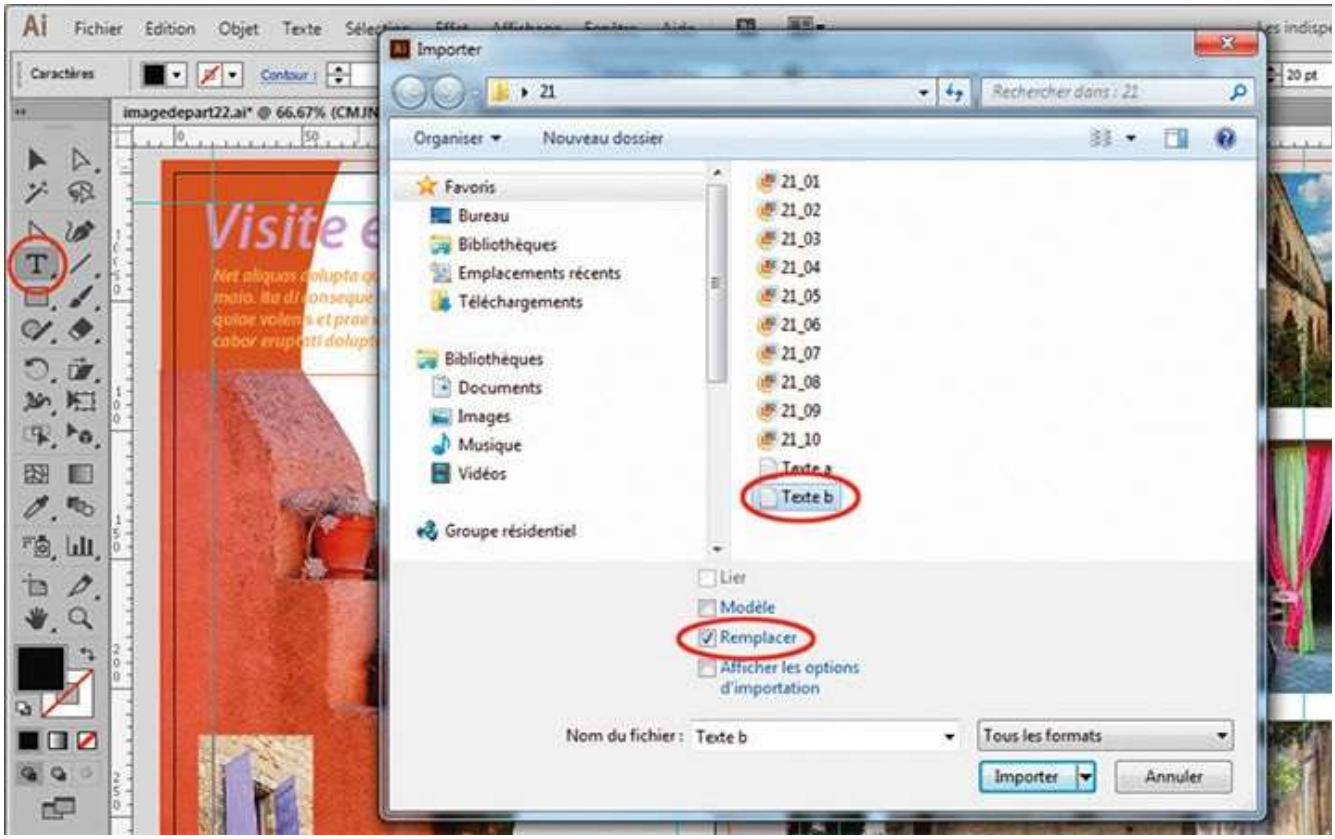
8 Sélectionnez ce texte par cliquer-glisser. Dans la palette de contrôle, choisissez 20 pt pour la taille de la police et Semibold Italic pour le style.



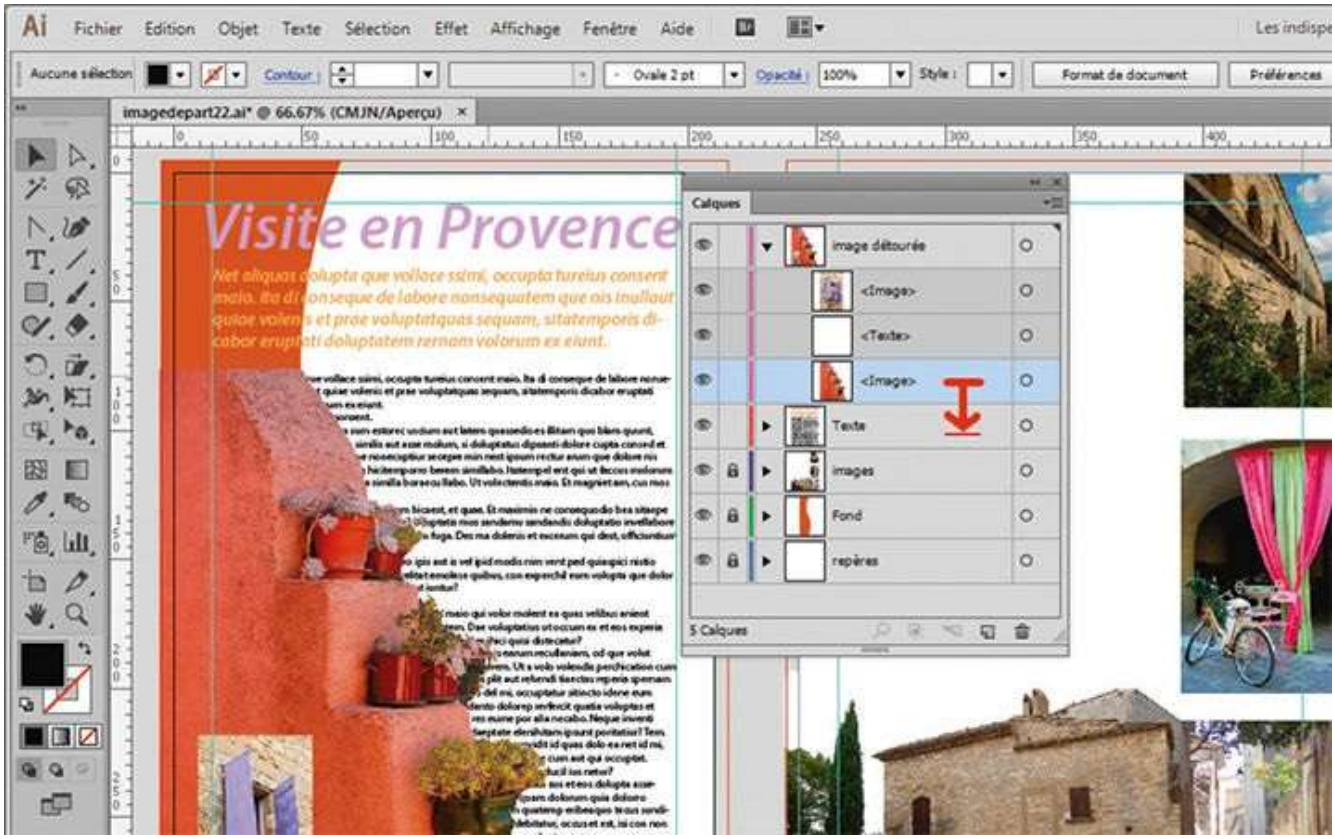
9 Dans la palette d'outils, double-cliquez ensuite sur le sélecteur de couleurs. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez 0 pour C, 38 pour M, 71 pour J et 0 pour N. Validez en cliquant sur le bouton OK.



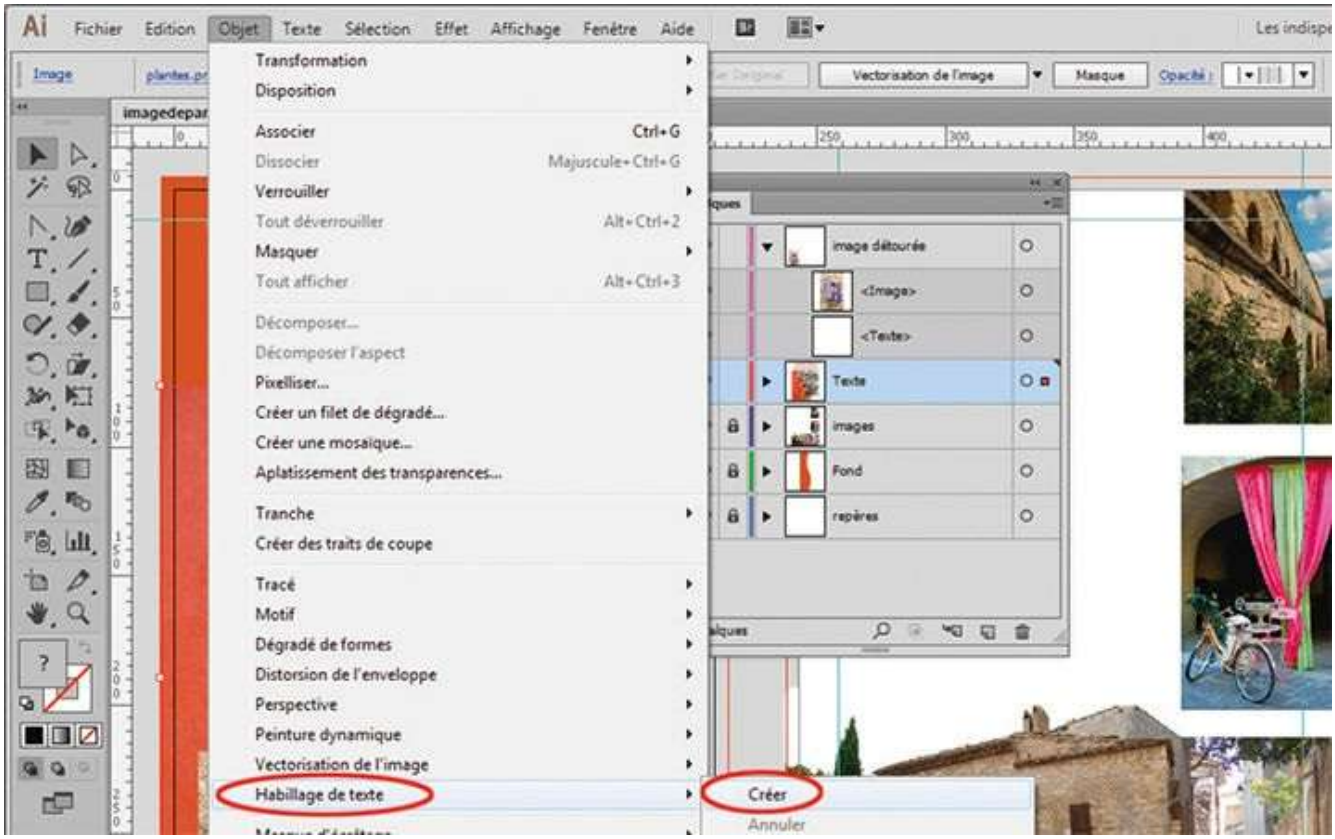
10 À l’aide de l’outil Texte, créez une deuxième zone de texte de manière analogue à l’étape 6, comme indiqué.



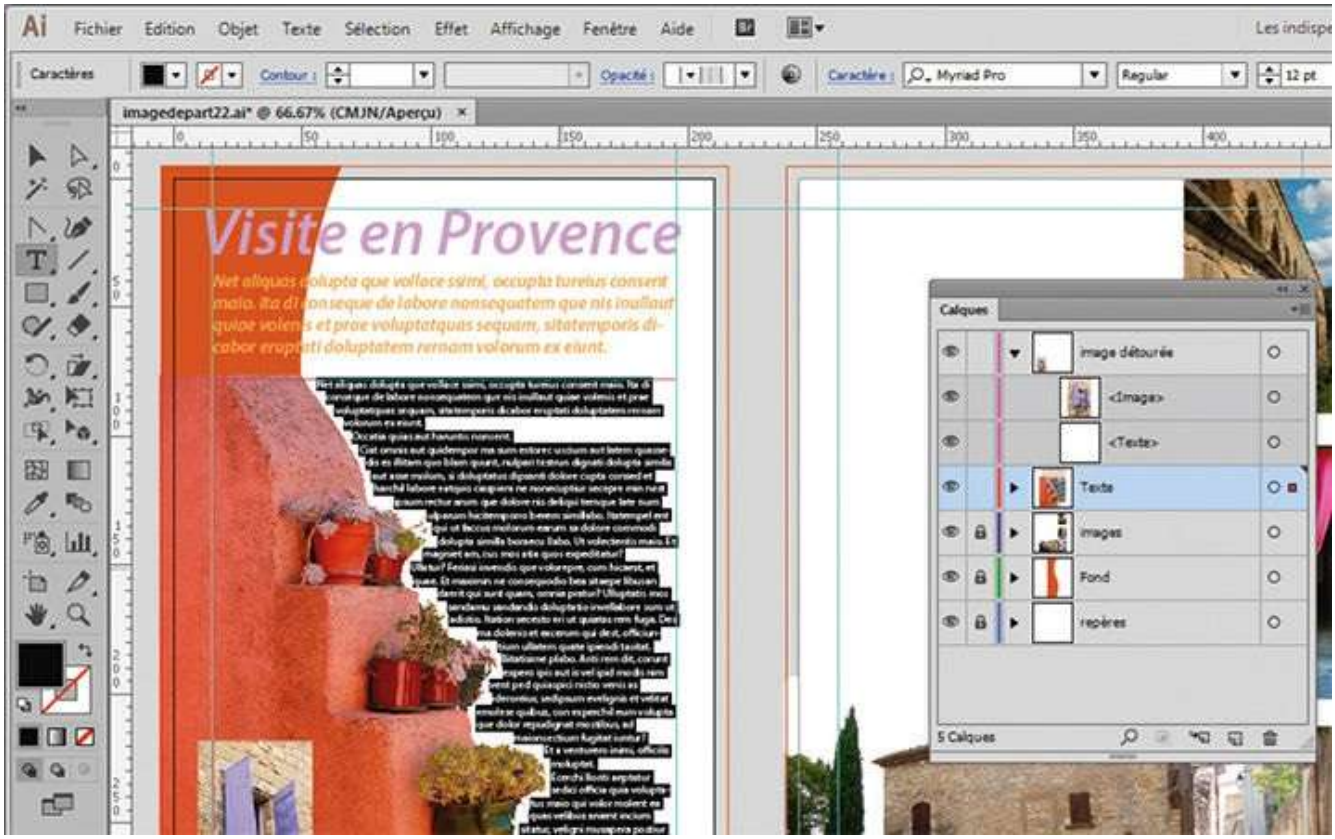
11 Importez le fichier texte nommé Texte b.txt via le menu Fichier>Importer, comme à l'étape 7.



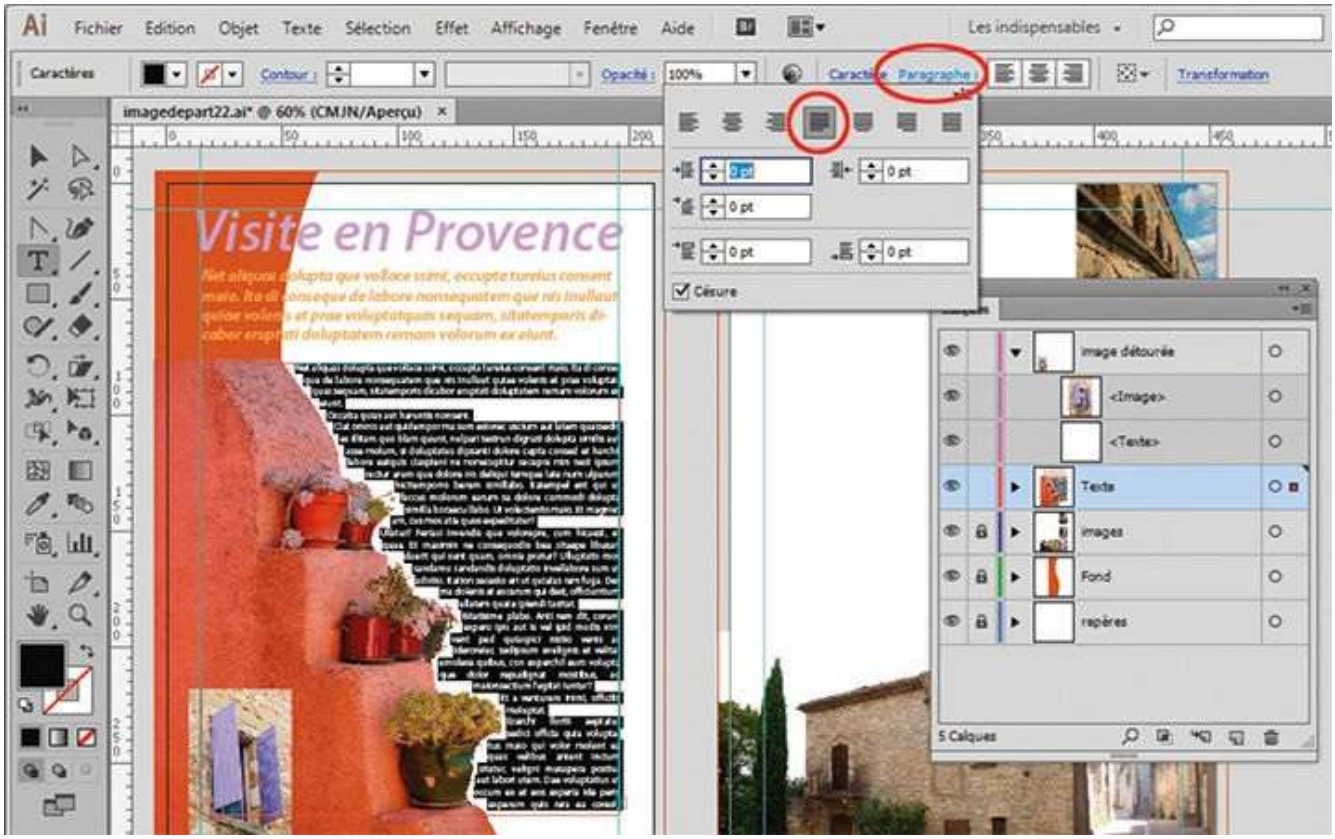
12 Dans la palette Calques, déployez le contenu du calque image détourée en cliquant sur la petite flèche à gauche de sa vignette. Sélectionnez le calque Image qui contient le petit mur et ses plantes, et faites-le glisser dans le calque Texte situé juste en dessous.



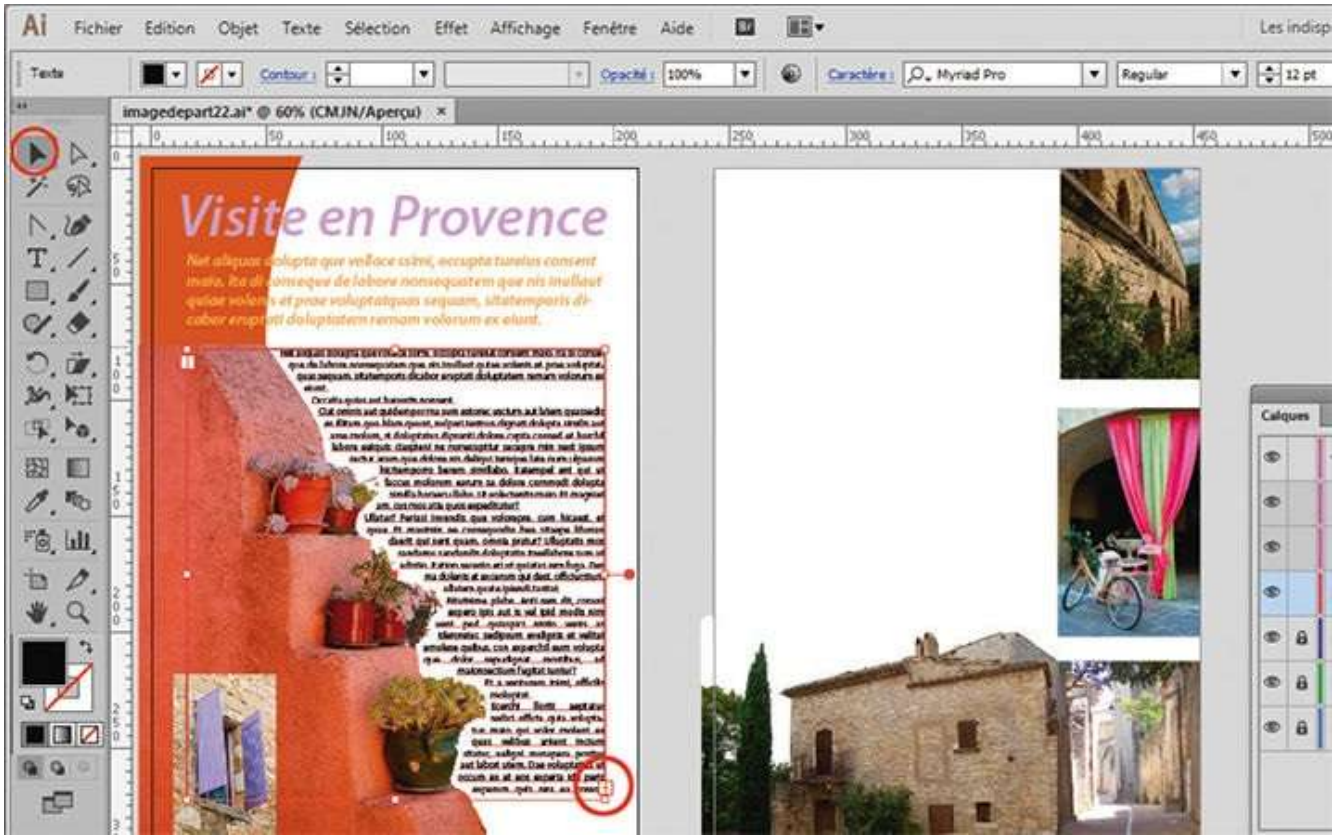
13 Avec l'outil Sélection, sélectionnez l'image du petit mur, puis créez un habillage en allant dans le menu Objet>Habillage de texte>Créer. Le texte épouse maintenant le bord de l'image.



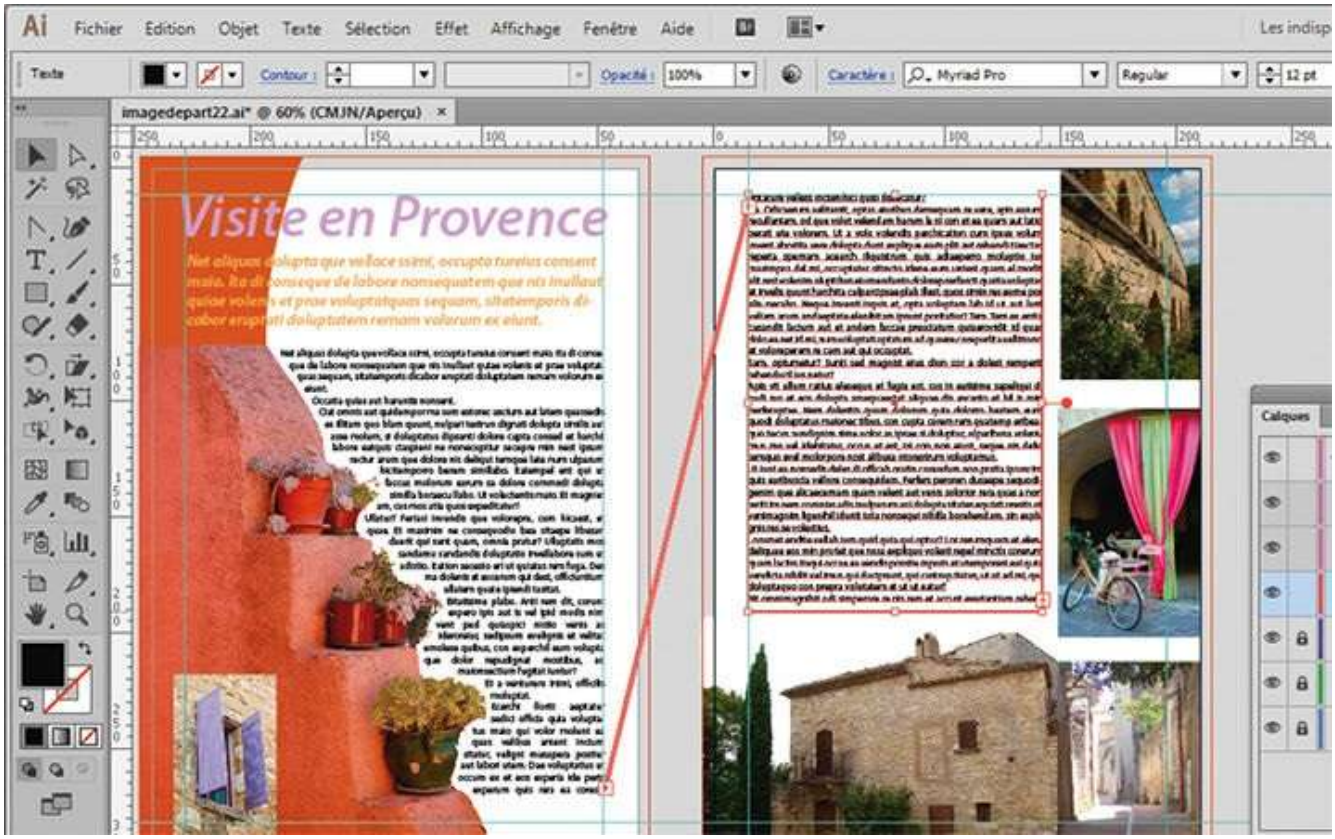
14 Sélectionnez tout ce texte, en cliquant dedans avec l'outil Texte puis en utilisant le raccourci clavier Ctrl + A.



15 Pour justifier ce texte, cliquez sur le lien Paragraphe dans la palette de contrôle. Dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquez sur l'icône de justification à gauche, située au centre en haut.



16 En bas de la zone de texte, notez la présence du symbole +, indiquant qu'il reste du texte à placer. Avec l'outil Sélection activé, cliquez sur ce + : le pointeur de la souris prend alors la forme d'une petite page de texte.



17 Placez le pointeur sur le plan de travail de droite et cliquez dans l'emplacement réservé au texte : le reste du texte se met alors en place, les deux zones de texte étant chaînées.

Notre suggestion

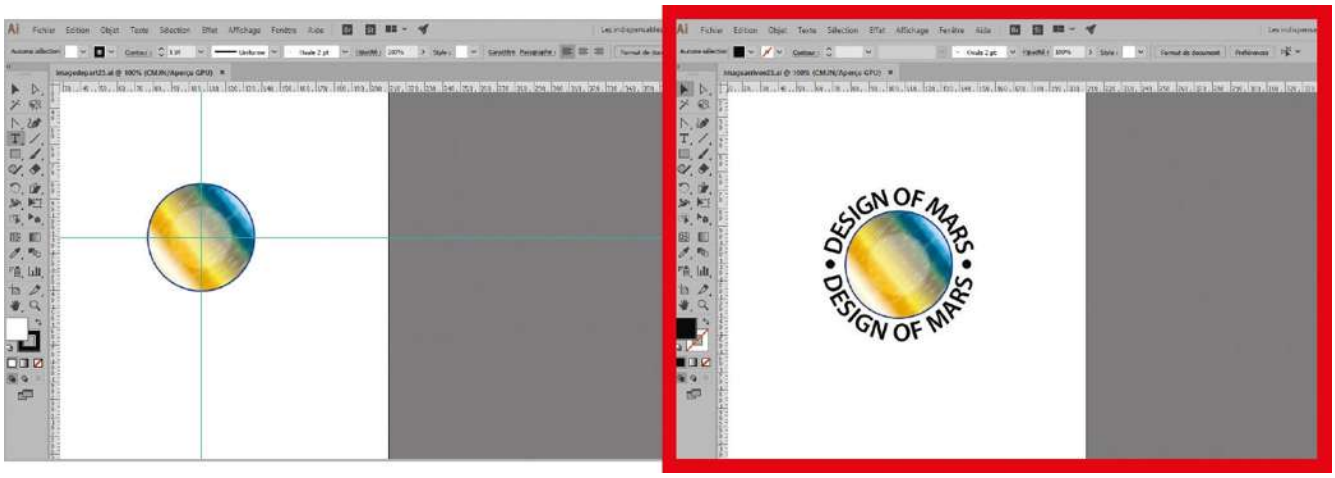
Pour habiller un texte dans Illustrator, vous devez nécessairement le placer avec son image dans le même calque, ce texte étant en arrière-plan par rapport à l'image. Par ailleurs, notez qu'en allant dans le menu Objet>Habillage de texte>Options d'habillage de texte, vous pouvez modifier l'espace existant entre l'image et le texte.

Placer du texte sur une courbe

Assez facile

Réalisation : **15 min**

Outils utilisés :
Palette Calques
Texte curviligne
Ellipse

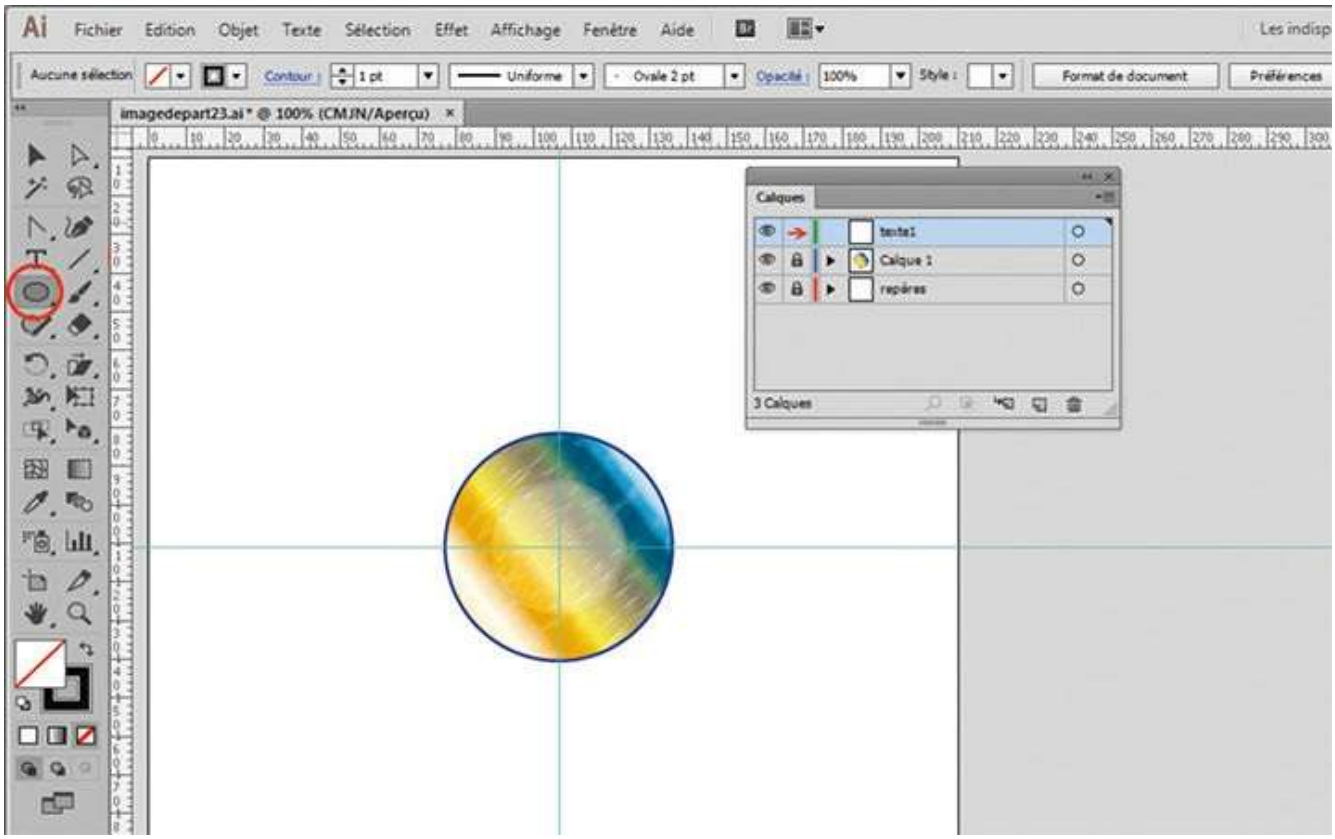


Dans les ateliers 14 à 21 dédiés aux transformations, vous avez constaté qu'il était facile de transformer un texte, de lui faire épouser une forme vectorielle, ou encore de lui appliquer une perspective, tout comme n'importe quel autre élément ou tracé dans

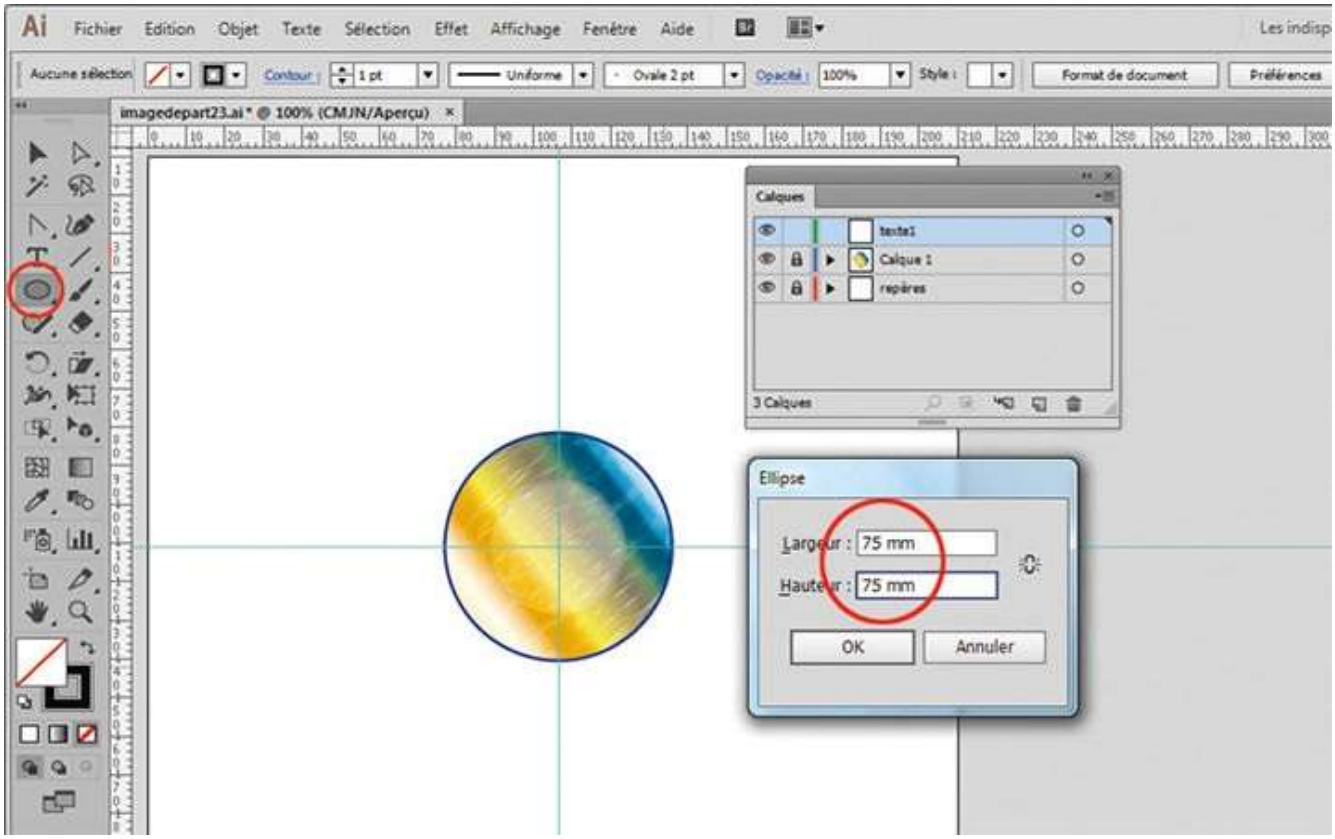
Illustrator. Ici, vous allez découvrir qu'il est aussi possible d'apposer du texte sur une courbe en suivant le chemin, grâce à l'outil Texte curviligne. Vous noterez la présence de symboles sur le dessin, qui vous aideront à placer le texte et à en repérer le milieu. Ce type d'opération est essentiel et récurrent dans toutes les créations actuelles, que ce soit pour un travail d'identité visuelle ou pour toute autre tâche de conception graphique.

Fichier initial : imagedepart23.ai

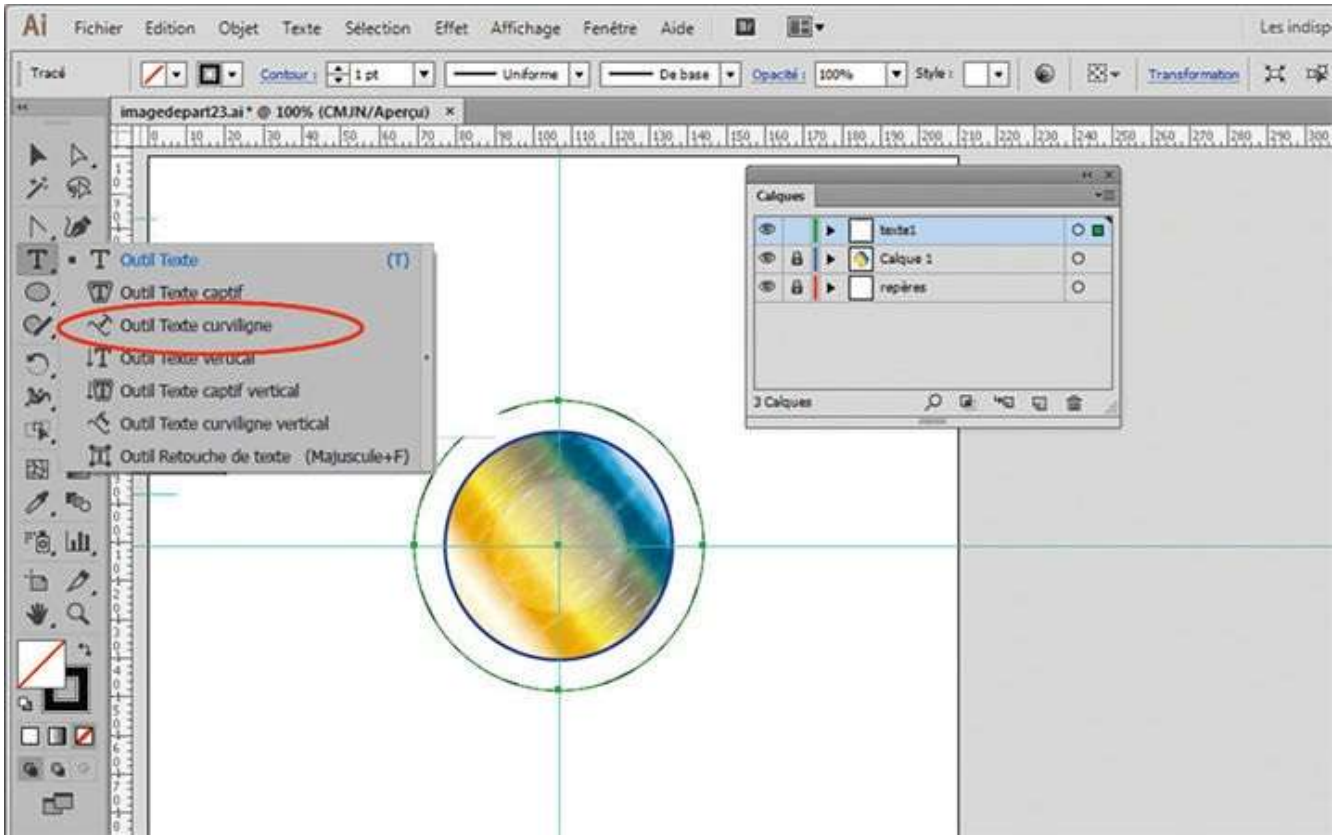
Fichier final : imagearrivee23.ai



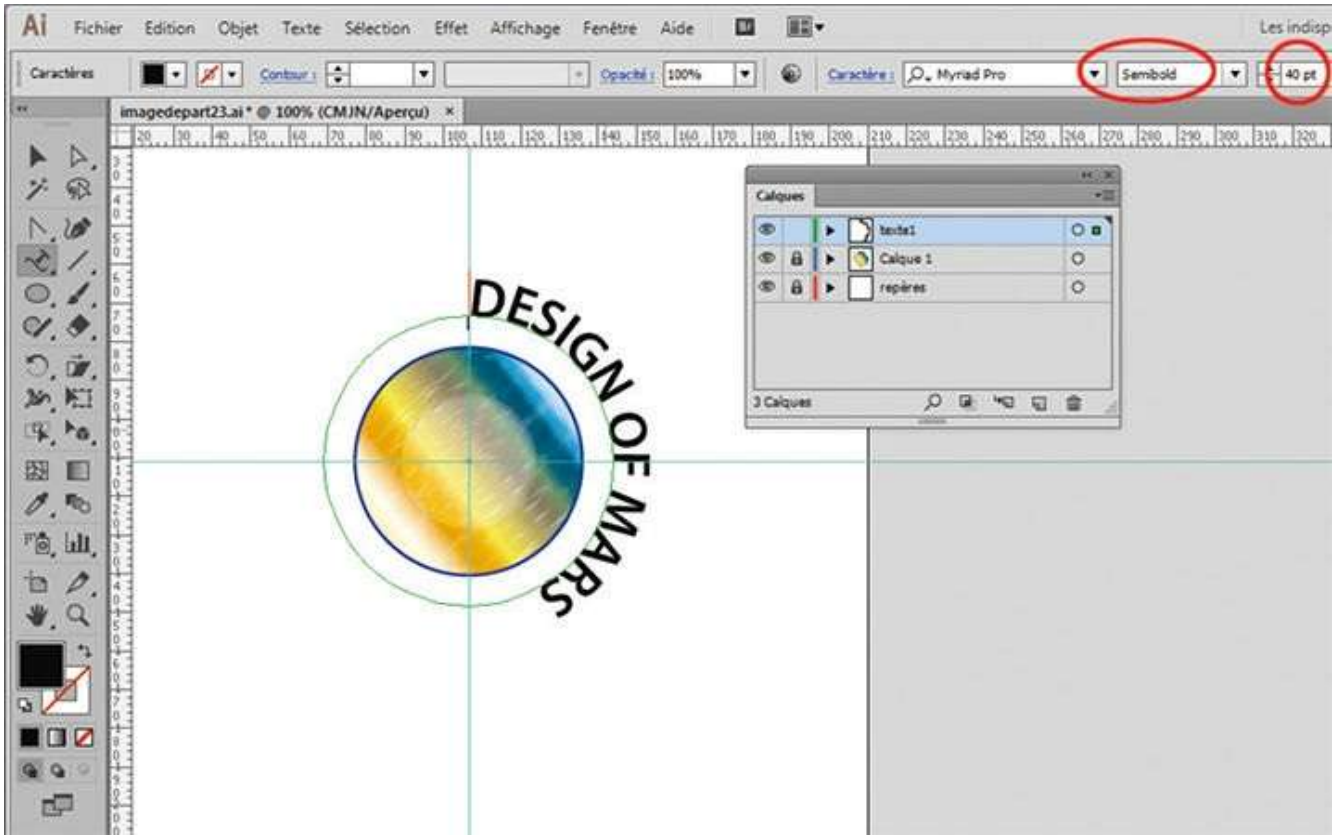
1 Ouvrez l'image de départ, puis la palette Calques via le menu Fenêtre>Calques. Sélectionnez le calque texte1 en cliquant dessus. Dans la palette d'outils, activez l'outil Ellipse, accessible via l'outil Rectangle, ou appuyez sur la touche L.



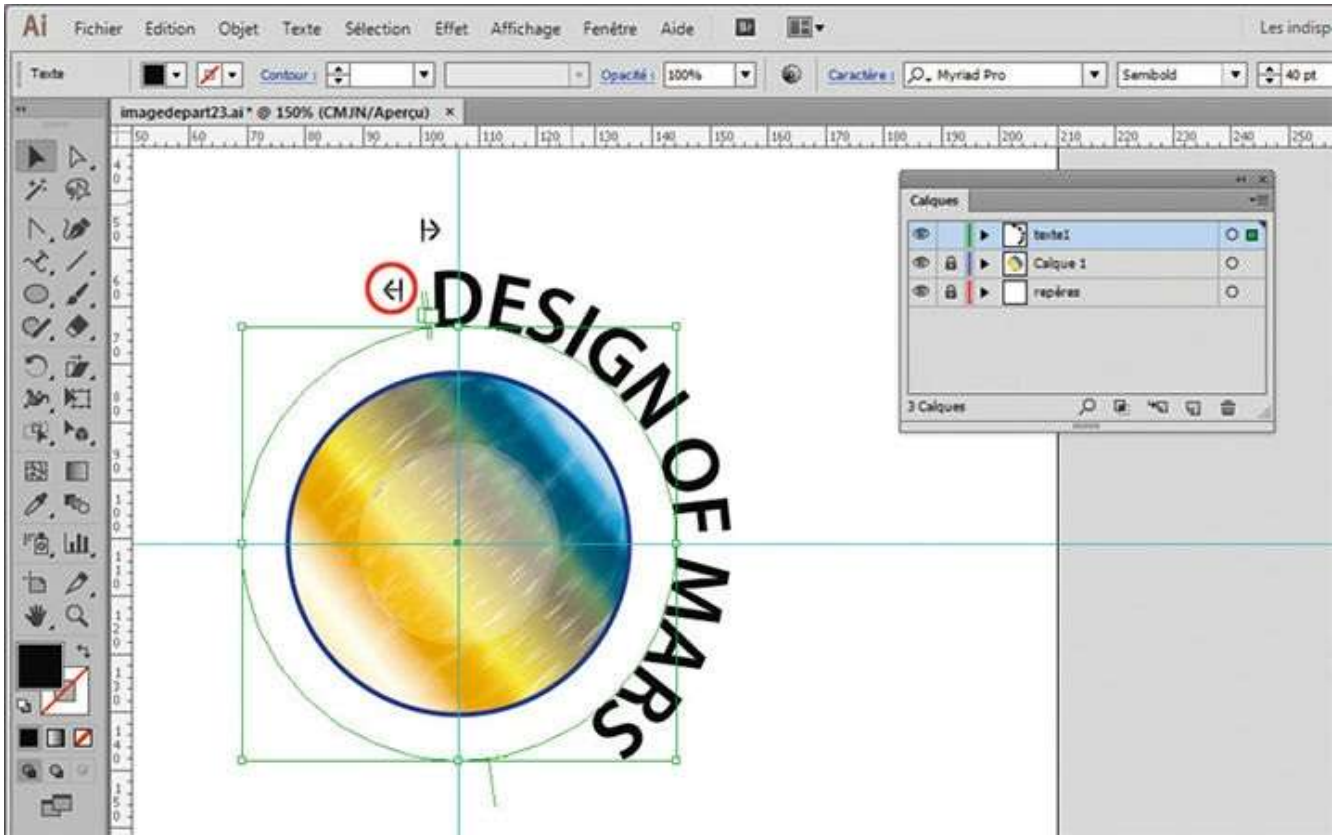
2 Tout en pressant la touche Alt, cliquez au centre du cercle : saisissez 75 mm dans les deux champs de la fenêtre apparue. Veillez à ce que le fond soit vide, en cliquant si besoin sur le petit carré barré de rouge, situé sous le sélecteur de fond (voir atelier 04), ce dernier étant au premier plan.



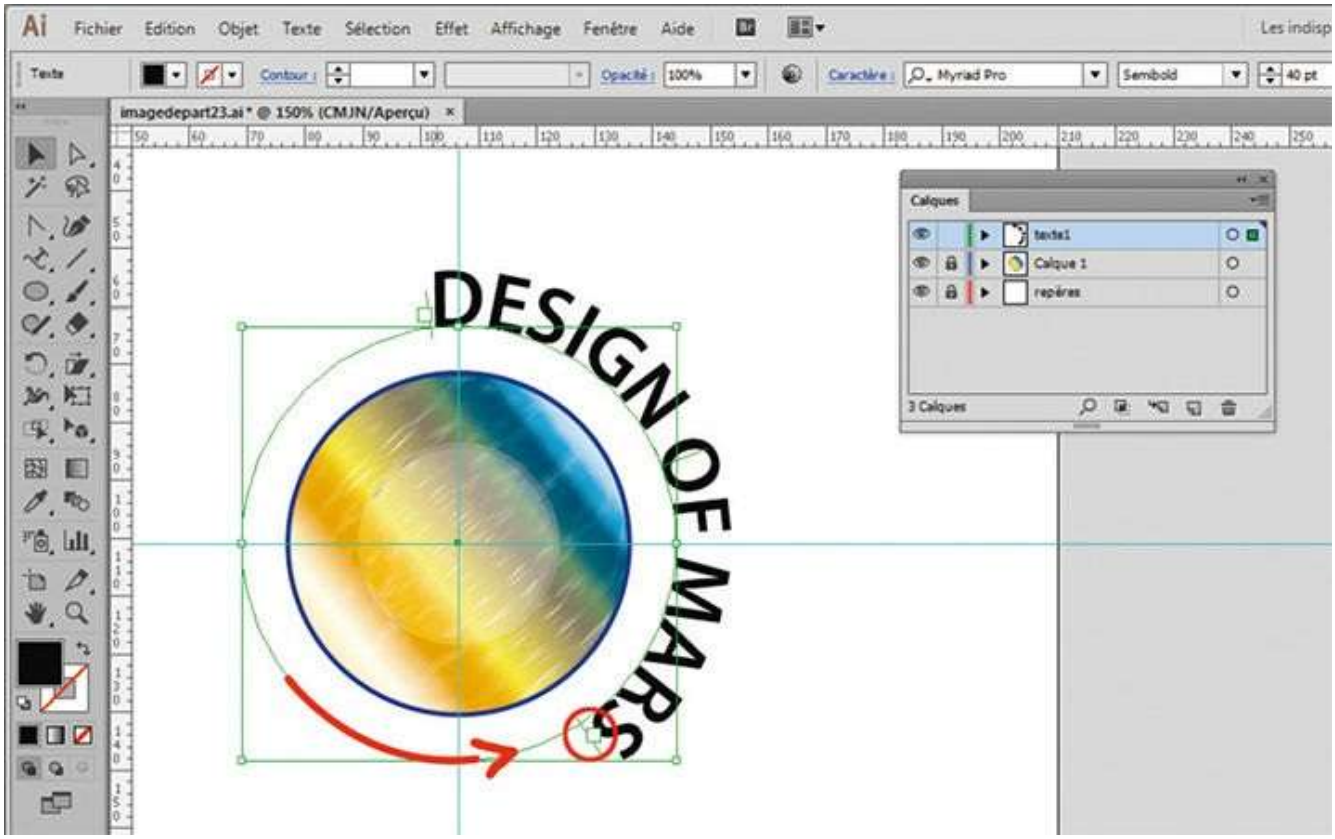
3 Dans la palette d'outils, activez l'outil Texte curviligne, qui se trouve derrière l'outil Texte. Cliquez précisément sur le cercle nouvellement créé : un curseur de texte clignotant apparaît.



4 Dans la palette de contrôle, choisissez 40 pt pour la taille de la police et Semibold pour son style. Puis saisissez le texte « DESIGN OF MARS » en majuscules.

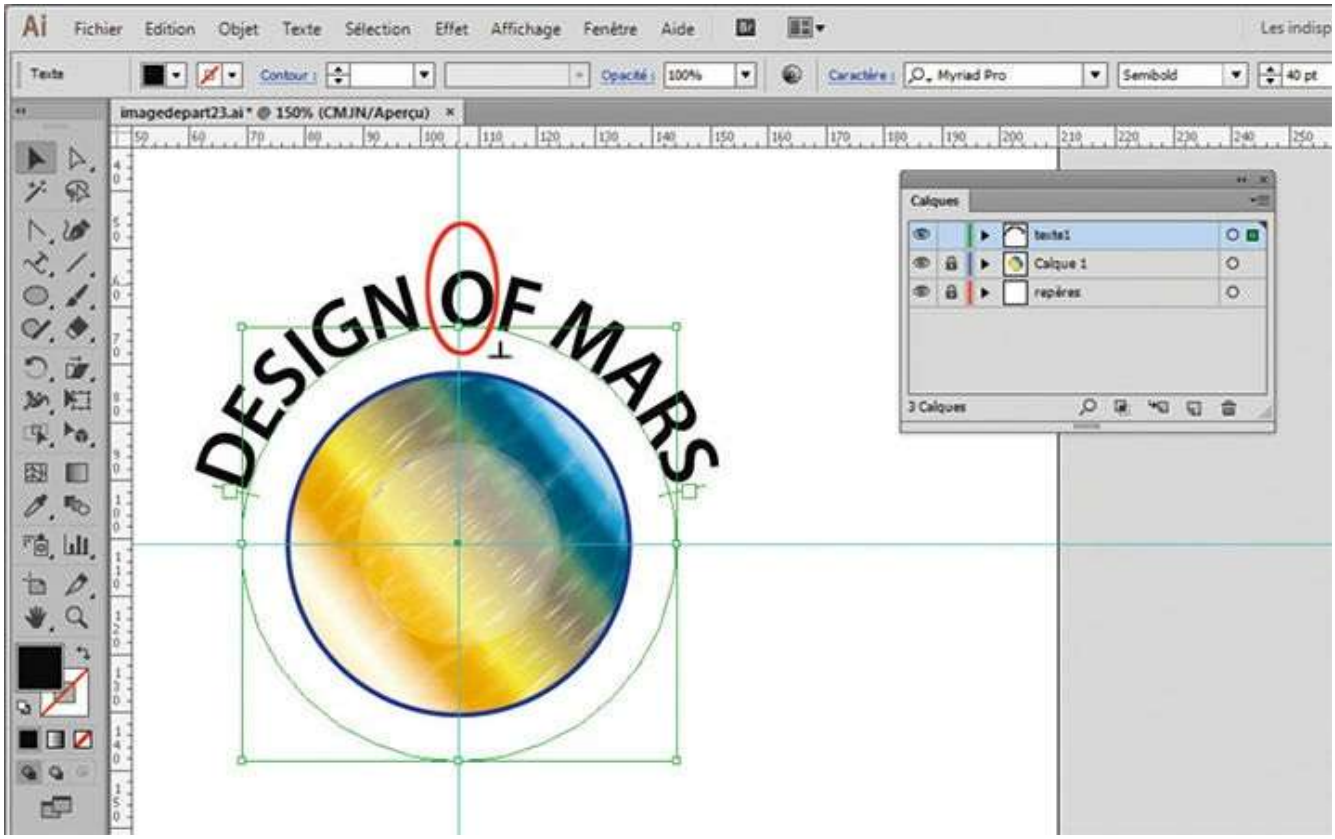


5 Activez l'outil Sélection : deux petits carrés de chaînage apparaissent au début du texte. Approchez le pointeur de la souris de ces carrés de chaînage, mais sans cliquer dessus. Deux petites flèches, orientées à gauche et à droite, font leur apparition.

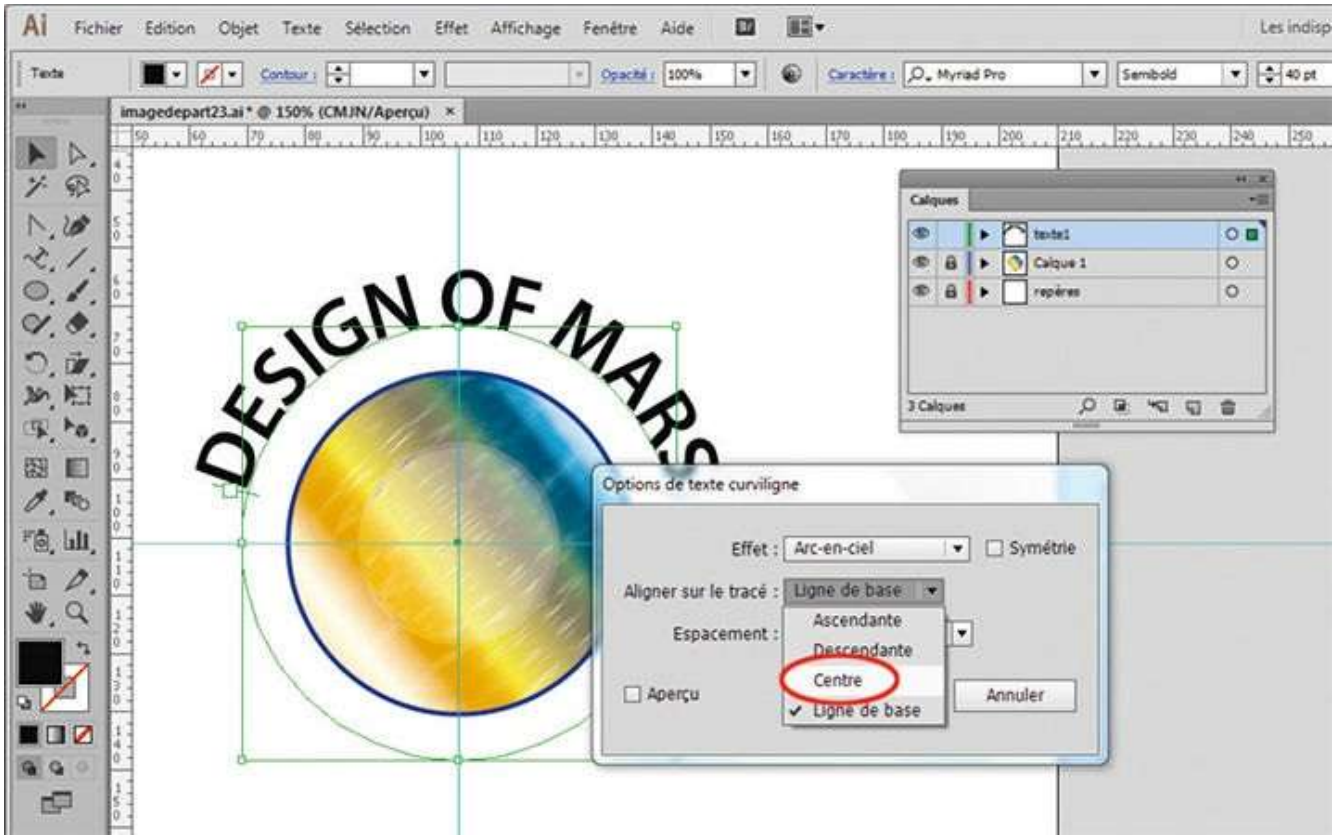


6 Quand la flèche tournée vers la gauche apparaît, cliquez et, tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris, déplacez le carré de chaînage jusqu'à la fin du texte.

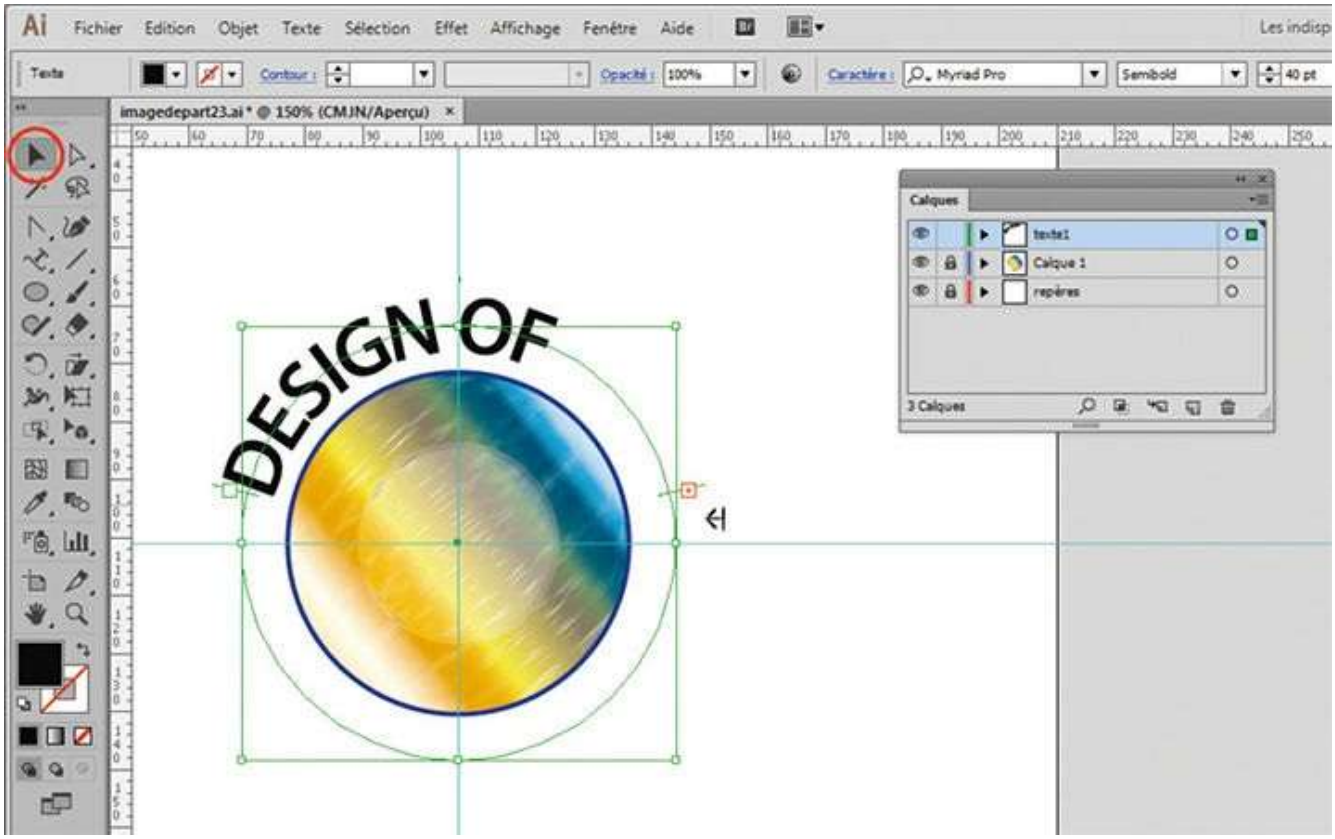
7 Toujours avec l'outil Sélection, approchez le pointeur de la souris du milieu du texte : un symbole en forme de double équerre apparaît, correspondant à ce point médian



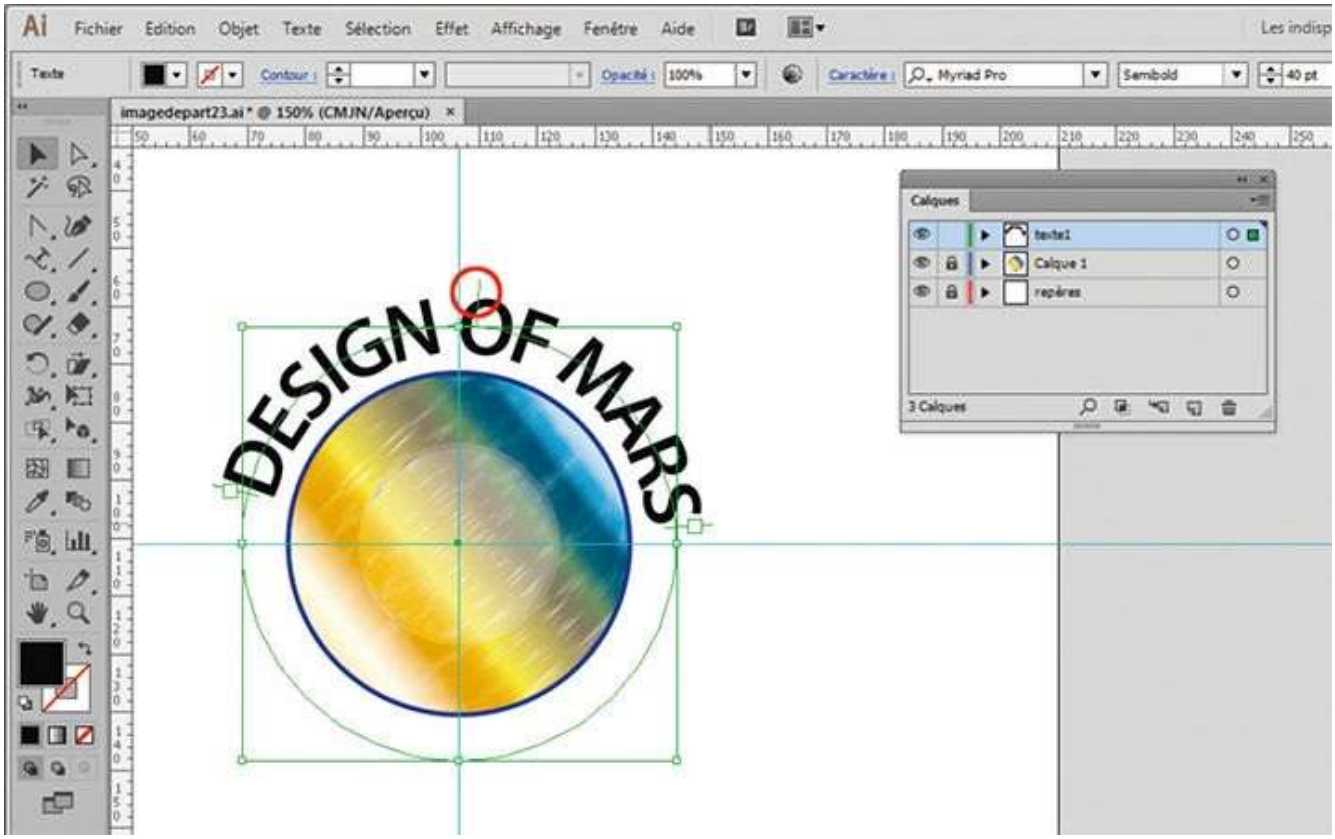
8 Cliquez sur ce symbole et, tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris, déplacez-le afin de l'amener en haut du cercle, sur son axe de symétrie vertical.



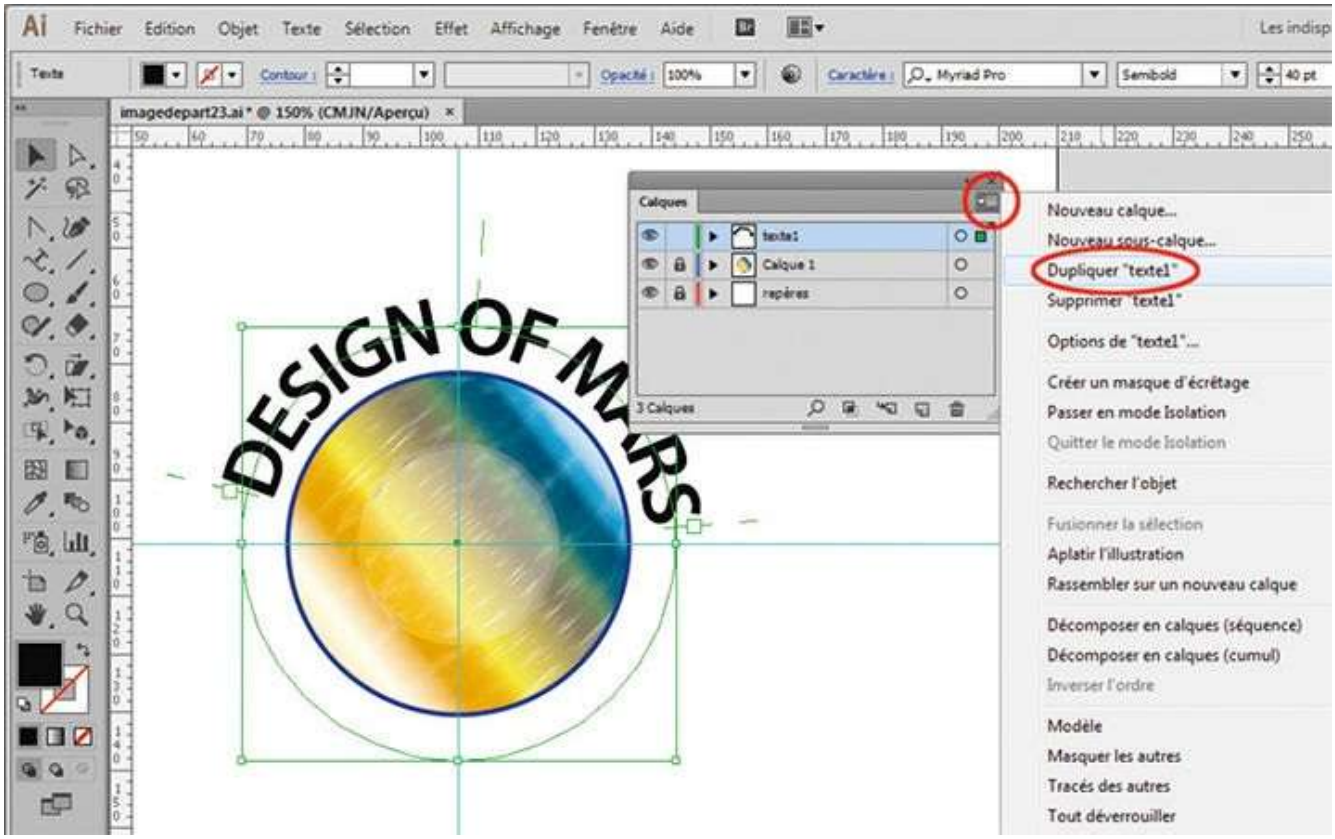
9 Allez ensuite dans le menu Texte>Texte curviligne>Options de texte curviligne. Choisissez l'option Centre dans le menu déroulant Aligner sur le tracé et cochez la case Aperçu : le texte est ainsi centré verticalement sur la circonférence du cercle. Validez par OK.



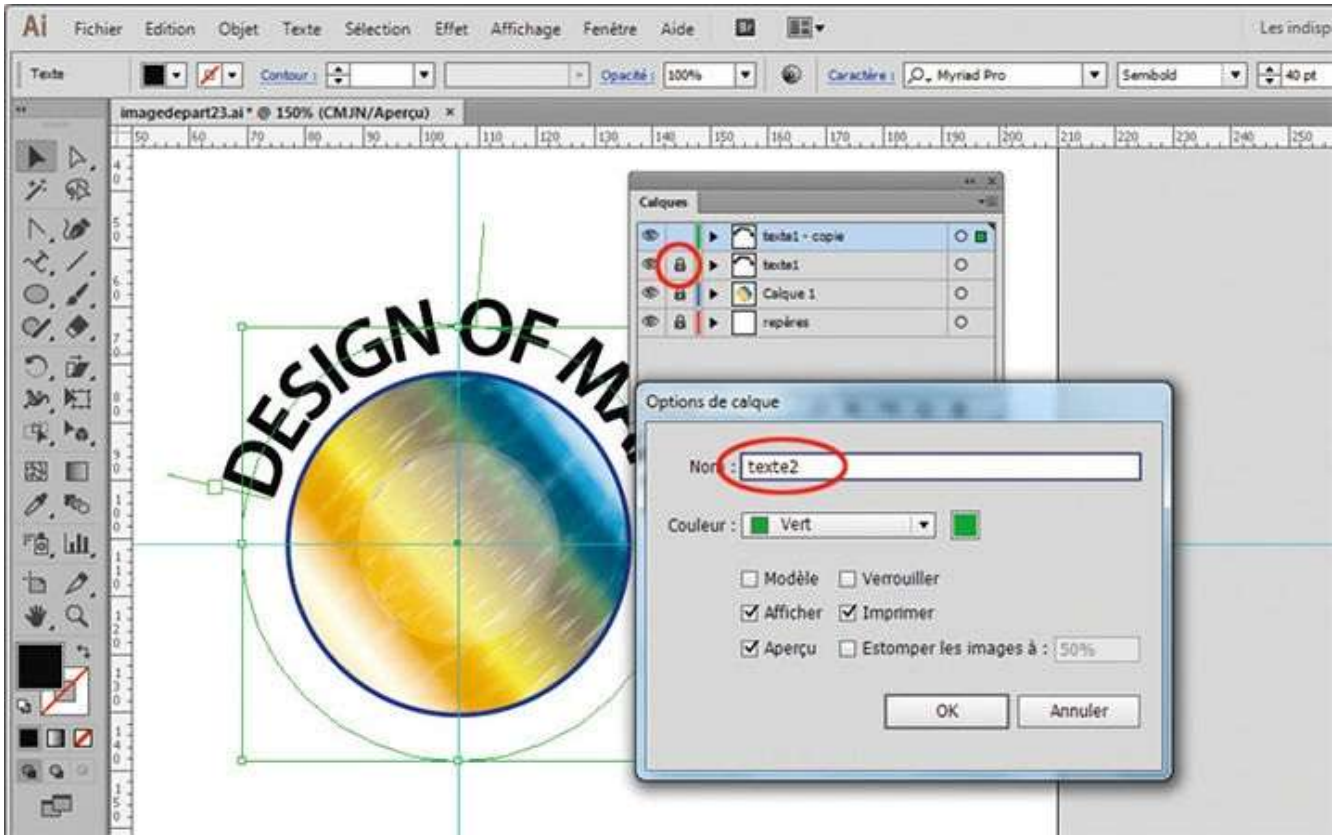
10 Notez l'apparition d'un petit signe + rouge, signalant que du texte est dissimulé. À l'aide de l'outil Sélection, tirez le carré de chaînage vers le bas, quand la petite flèche gauche apparaît, jusqu'à découvrir le texte.



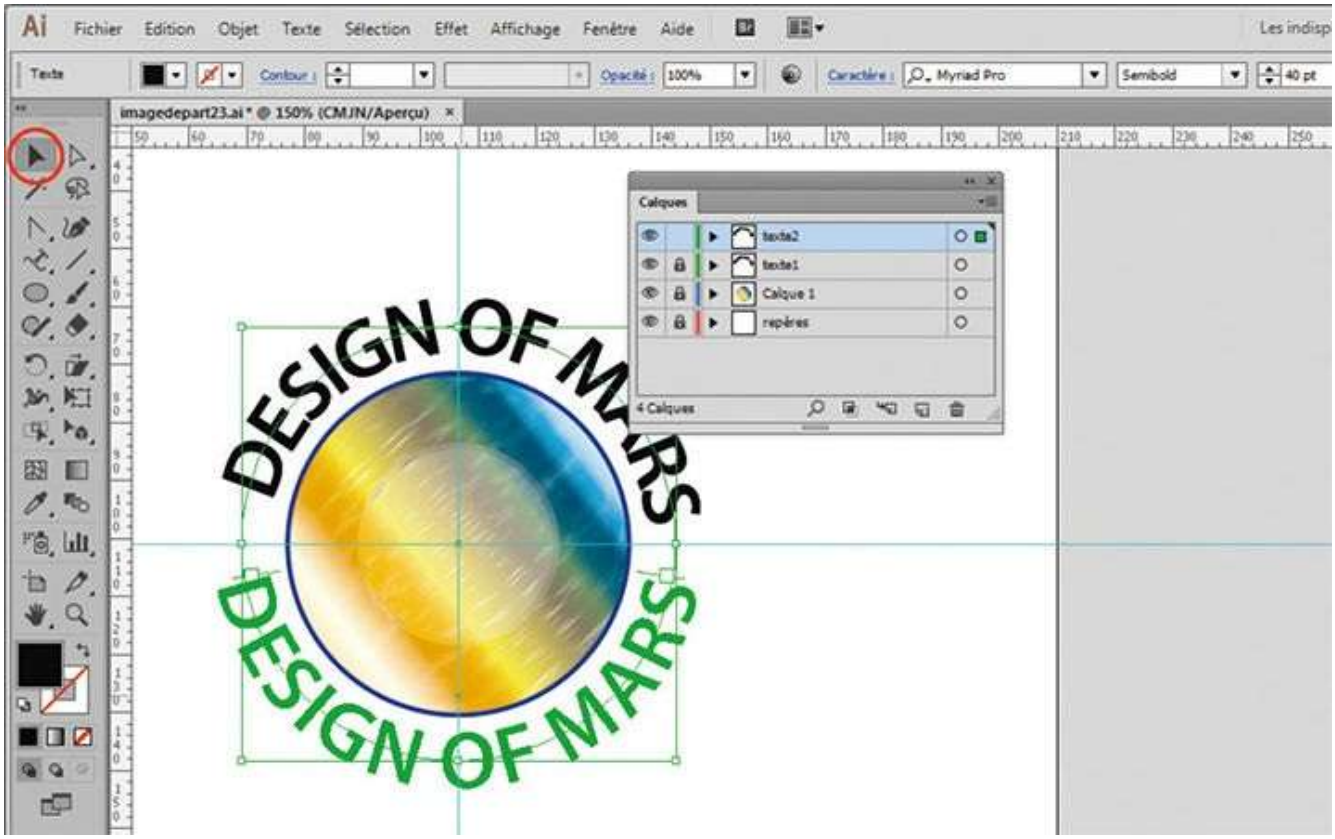
11 Redressez le texte, comme à l'étape 8, afin qu'il soit centré sur l'axe de symétrie vertical du cercle.



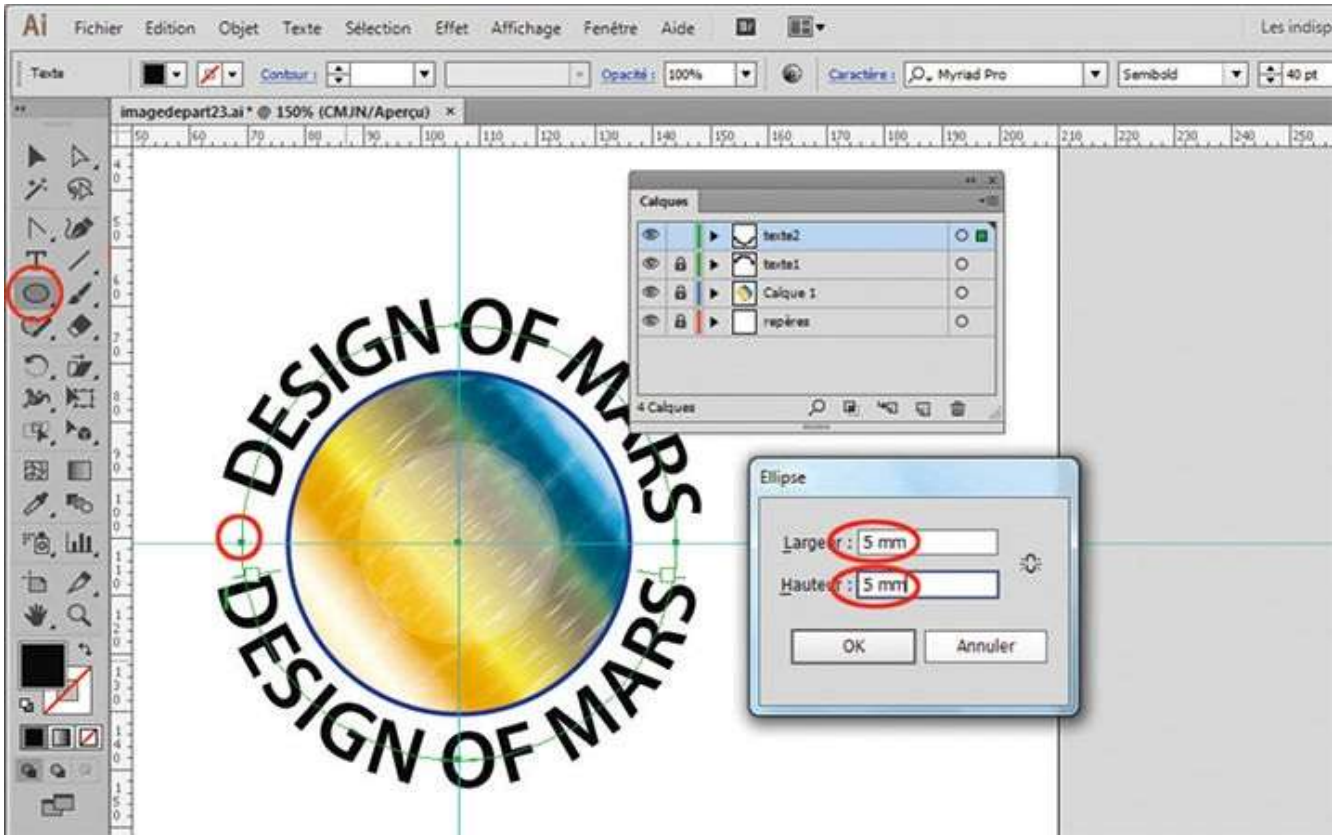
12 Dans la palette Calques, vérifiez que le calque texte1 est bien sélectionné, puis cliquez en haut à droite de cette palette pour dérouler son menu. Choisissez Dupliquer « texte1 ».



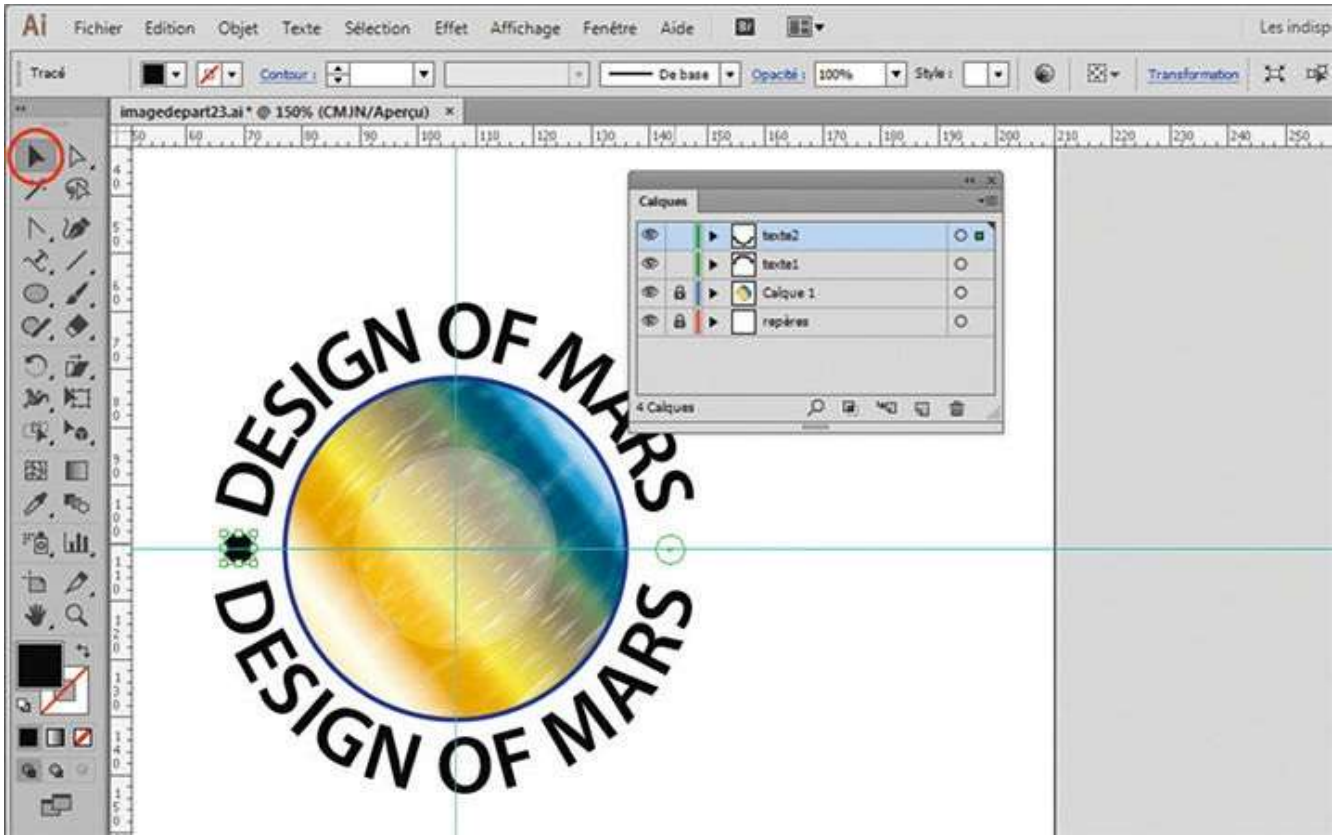
13 Dans la palette Calques, double-cliquez sur le calque créé. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez « texte2 » comme nom et validez par OK. Verrouillez ensuite le calque texte1, en cliquant sur la case cadenas situé à gauche de sa vignette.



14 À l'aide de l'outil Sélection, sélectionnez le texte 2. Cliquez sur le symbole en forme de double équerre, situé au milieu du texte, en haut du cercle, et déplacez-le vers le bas pour positionner le texte 2 symétriquement par rapport au texte 1.



15 Activez l'outil Ellipse de la palette d'outils et cliquez entre les deux textes à gauche, comme indiqué, tout en maintenant enfoncée la touche Alt : dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez 5 mm dans les champs Largeur et Hauteur. Validez par OK.



16 Tout en pressant la touche Alt, dupliquez enfin ce petit cercle avec l'outil Sélection, en le déplaçant vers la droite, à l'autre extrémité.

Notre suggestion

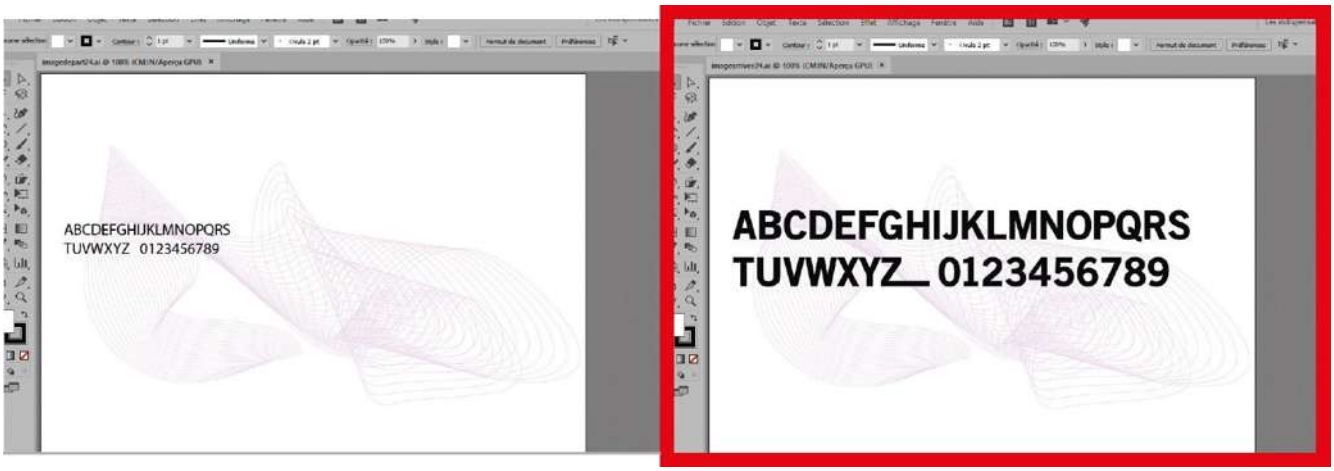
Attention à ne pas cliquer sur les carrés de chaînage, mais à bien les positionner au début et à la fin du texte, en vous aidant des symboles qui apparaissent : deux petites flèches indiquant la droite ou la gauche, et une double équerre correspondant au milieu du texte. Lorsque le symbole souhaité apparaît, il suffit de cliquer-glisser le carré de chaînage pour le positionner à l'emplacement voulu.

Vectoriser un texte

Très facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :
Vectoriser
Sélection directe

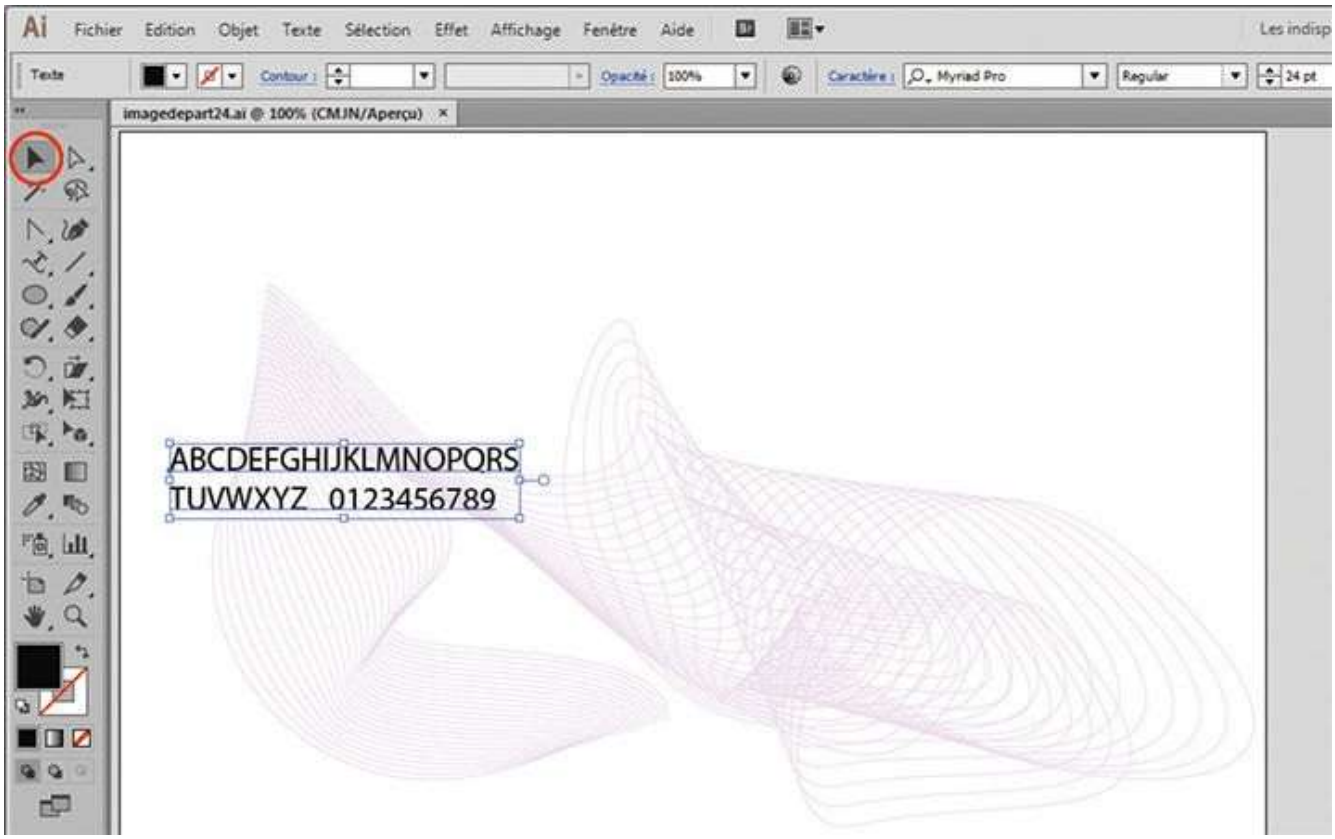


Dans les deux ateliers précédents, vous vous êtes familiarisé avec les outils de mise en page dont dispose Illustrator. Vous avez constaté qu'avec les palettes Caractère, Paragraphe ou celle de contrôle, il est possible de modifier le corps d'un texte, sa police, sa justification, son interlignage ou encore son interlettrage. Mais savez-vous que ce texte peut être vectorisé, c'est-à-dire transformé en tracé vectoriel ? Il perd

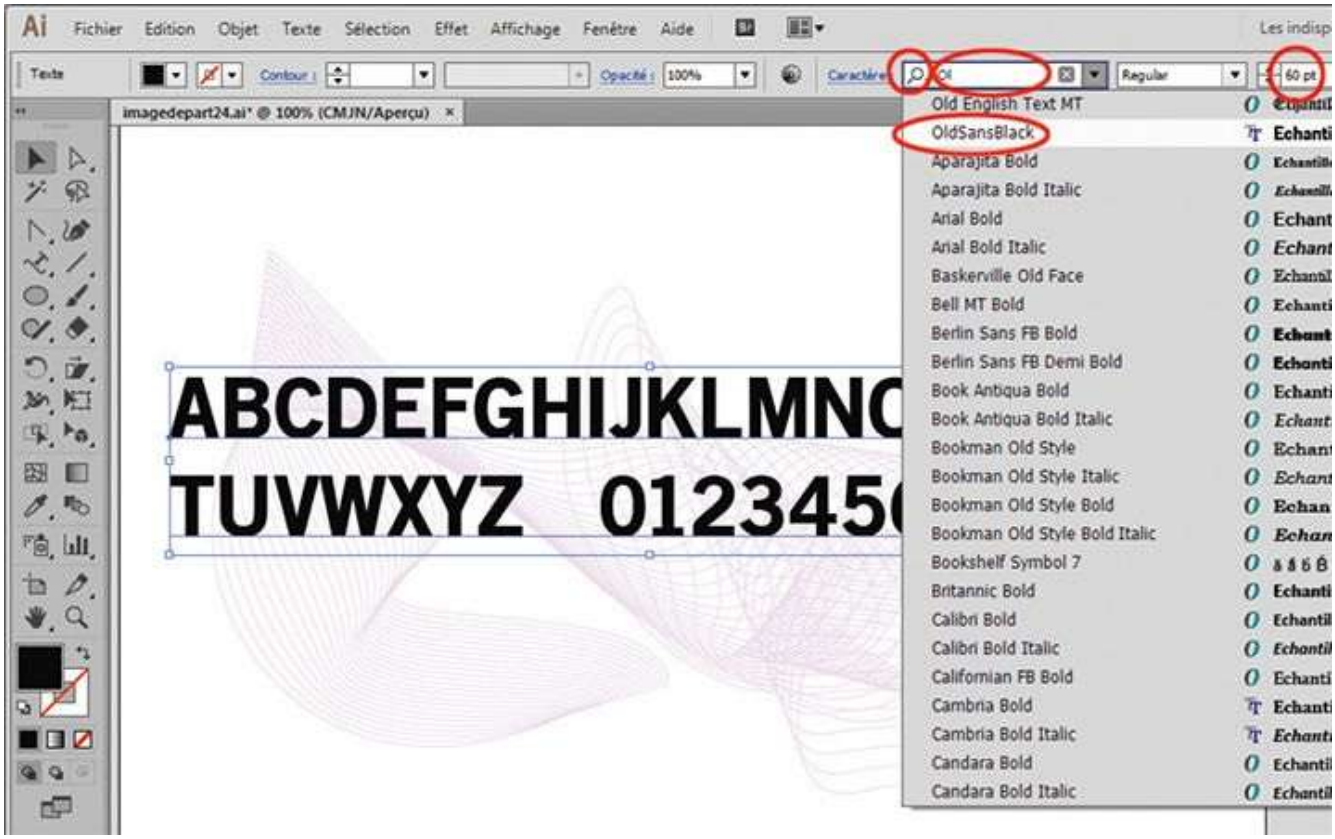
alors tous ses attributs de type texte, propres à la saisie au clavier, mais acquiert en retour les caractéristiques graphiques d'un objet vectoriel. Vous ne pourrez donc plus corriger le texte saisi, mais vous aurez la possibilité de modifier le contour des lettres, comme vous allez le voir ici.

Fichiers initiaux : imagedepart24.ai
OldSansBlack.dfont
OldSansBlack.ttf

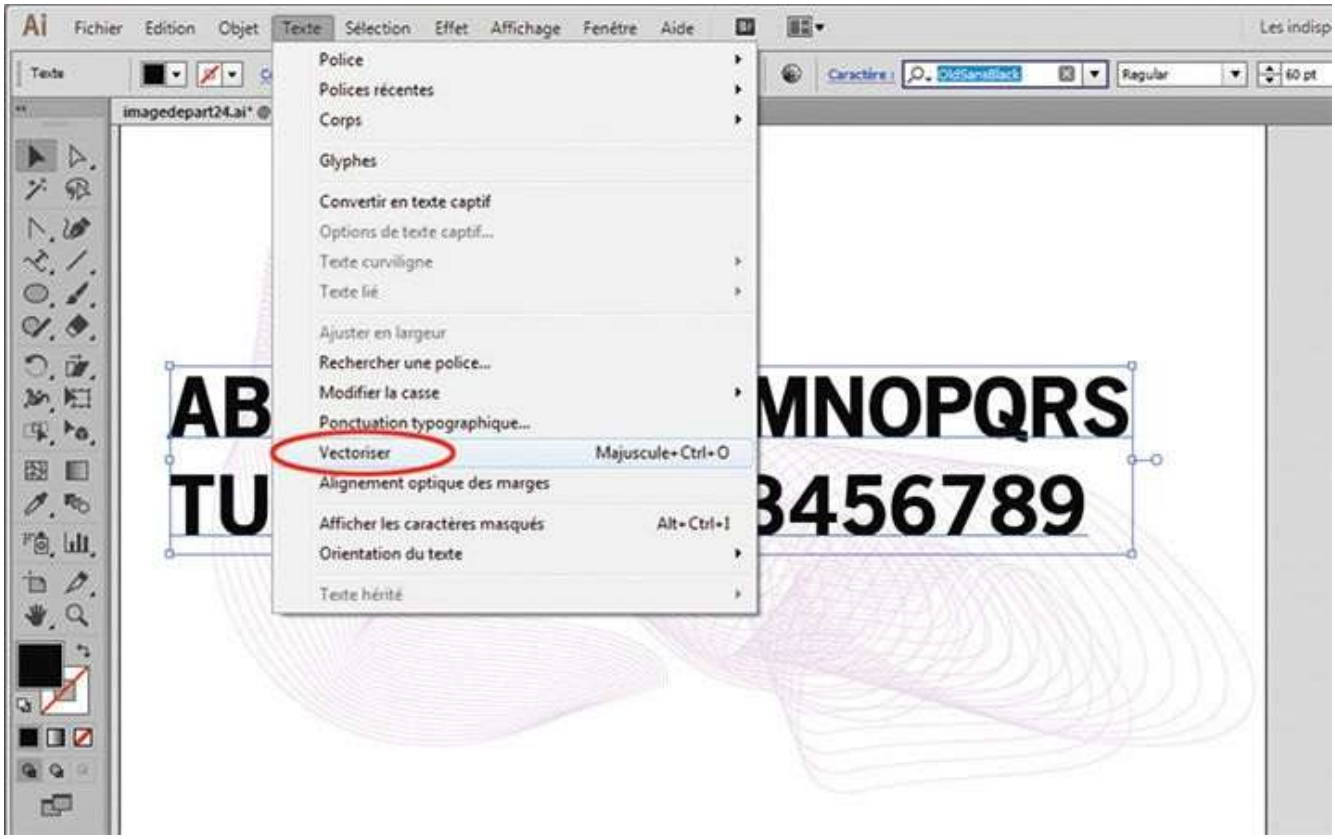
Fichier final : imagearrivee24.ai



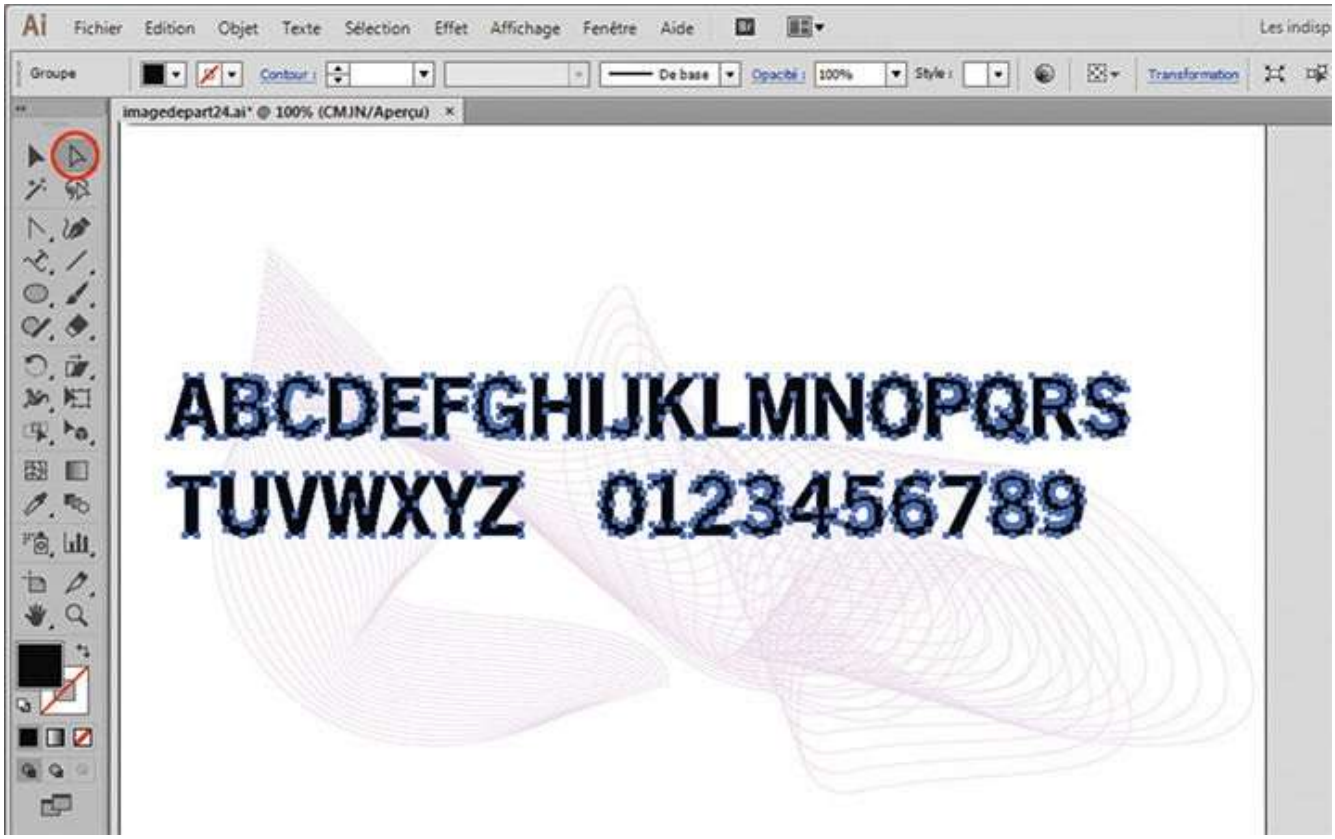
1 Installez la police OldSansBlack fournie dans le dossier de cet atelier, en copiant le fichier OldSansBlack.ttf dans le répertoire C :\Windows\Fonts (le fichier OldSansBlack.dfont dans le livre des polices, sur Mac). Puis ouvrez l'image de départ et sélectionnez le texte avec l'outil Sélection en cliquant dessus.



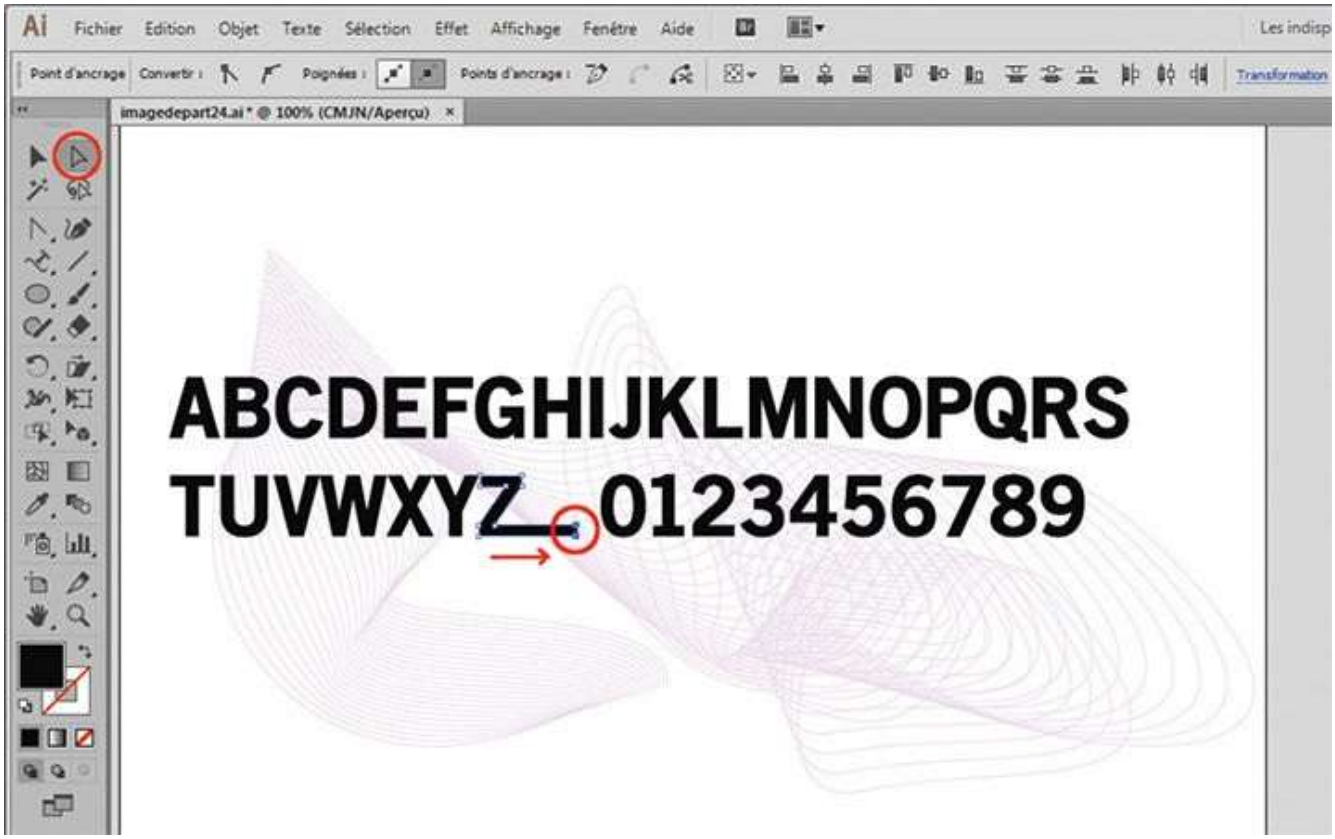
2 Dans la palette de contrôle, cliquez sur la petite loupe à droite du mot Caractère. Saisissez le début du nom de la police OldSansBlack. Une liste de polices apparaît : sélectionnez OldSansBlack. Choisissez ensuite le style Regular et un corps de caractère de 60 pt.



3 Vectorisez le texte sélectionné via le menu Texte>Vectoriser ou le raccourci clavier Maj + Ctrl + O.



4 Le texte est désormais vectorisé : vous discernez bien les différents points d'ancrage, caractéristiques du tracé vectoriel. Activez l'outil Sélection directe dans la palette d'outils.



5 Tout en maintenant enfoncée la touche Maj, sélectionnez les deux points d'ancrage situés en bas à droite de la lettre Z et tirez-les vers la droite de quelques millimètres. La typographie est ainsi modifiée.

Notre suggestion

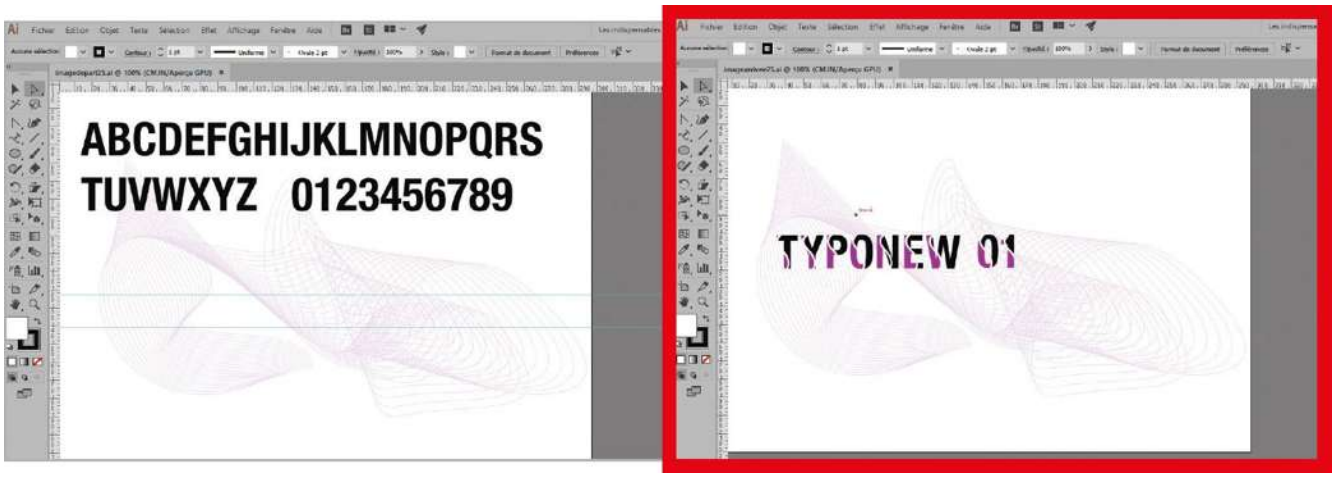
Il est conseillé de dupliquer au préalable le texte à vectoriser, afin de conserver une copie de l'original sur laquelle vous pourrez revenir en cas de remords.

Modifier une police

Assez facile

Réalisation : 15 min

Outils utilisés :
Sélection directe
Forme de tache
Palette Pathfinder

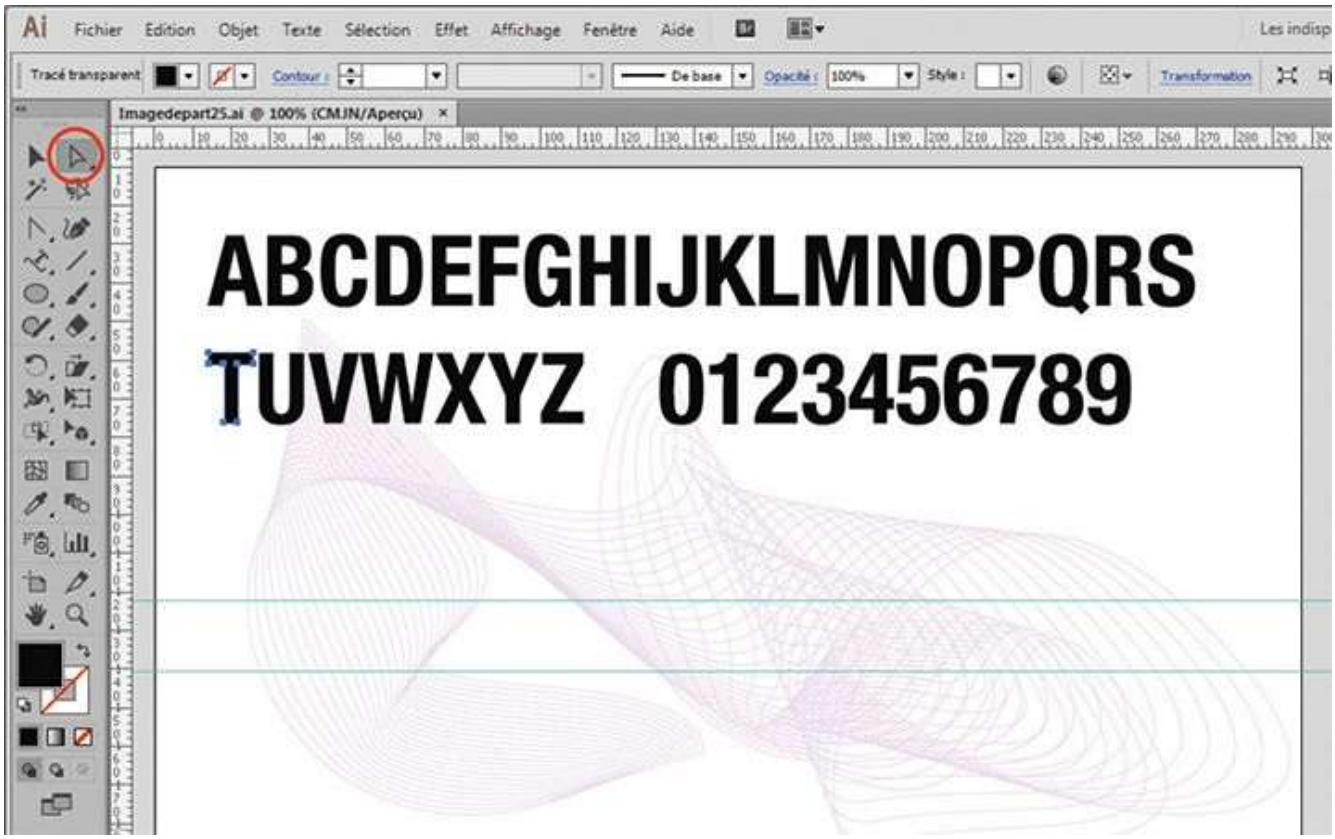


L'atelier précédent vous a expliqué comment vectoriser un texte. Libre à vous maintenant de modifier la forme des lettres, que ce soit avec les outils de transformation abordés précédemment, les outils de sélection ou encore l'outil Plume.

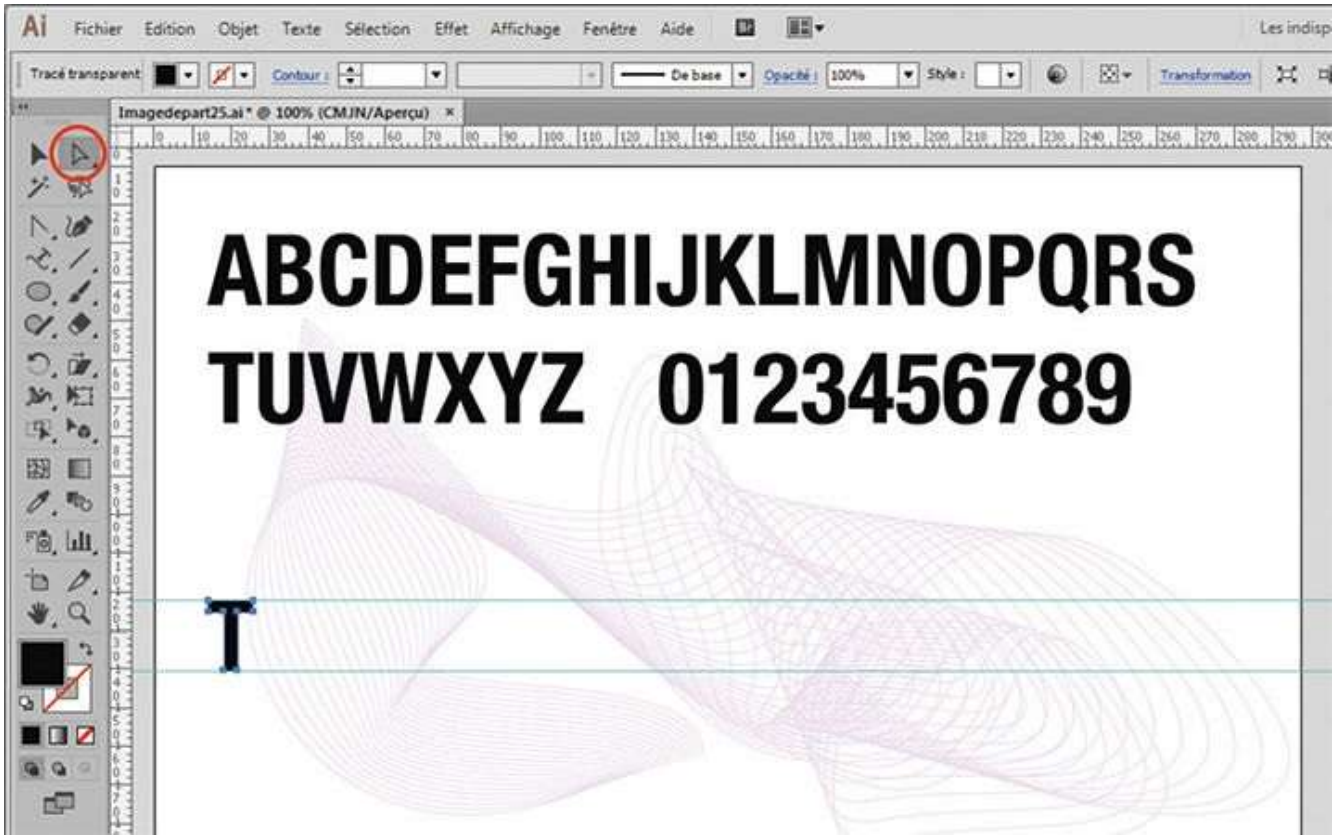
Mais sachez qu'on ne devient pas typographe parce qu'on a déformé une police de caractères existante. Le dessin de la lettre est en effet une discipline rigoureuse qui demande des connaissances approfondies qui ne sont pas présentées ici. Toutefois, il peut s'avérer intéressant de s'initier à la création typographique en redessinant une police comme ici. Le dessin des lettres terminé, vous pourrez faire appel à des logiciels de constitution de police, tel Fontographer pour n'en citer qu'un, qui finalisera votre typographie afin qu'elle puisse être installée sur un ordinateur comme n'importe quelle autre police.

Fichier initial : imagedepart25.ai

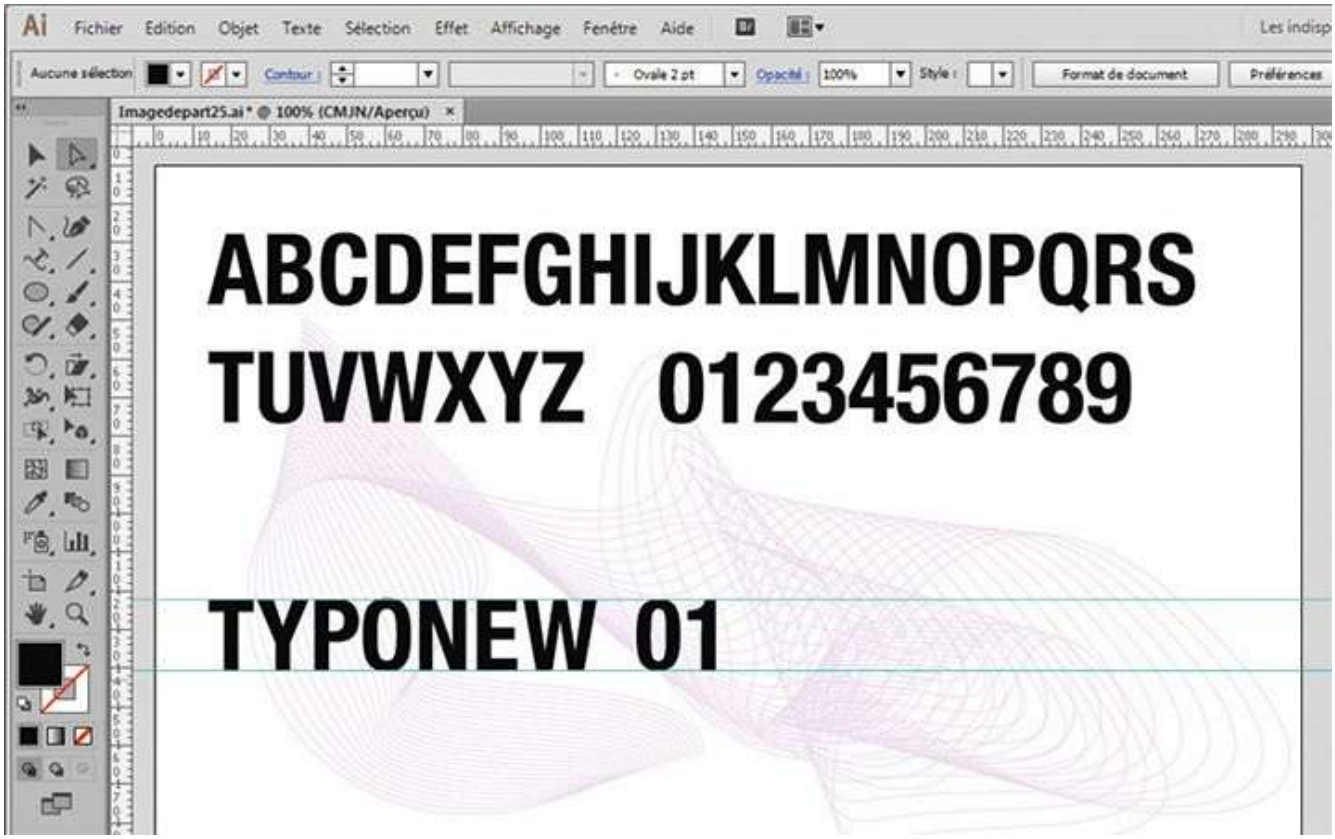
Fichier final : imagearrivee25.ai



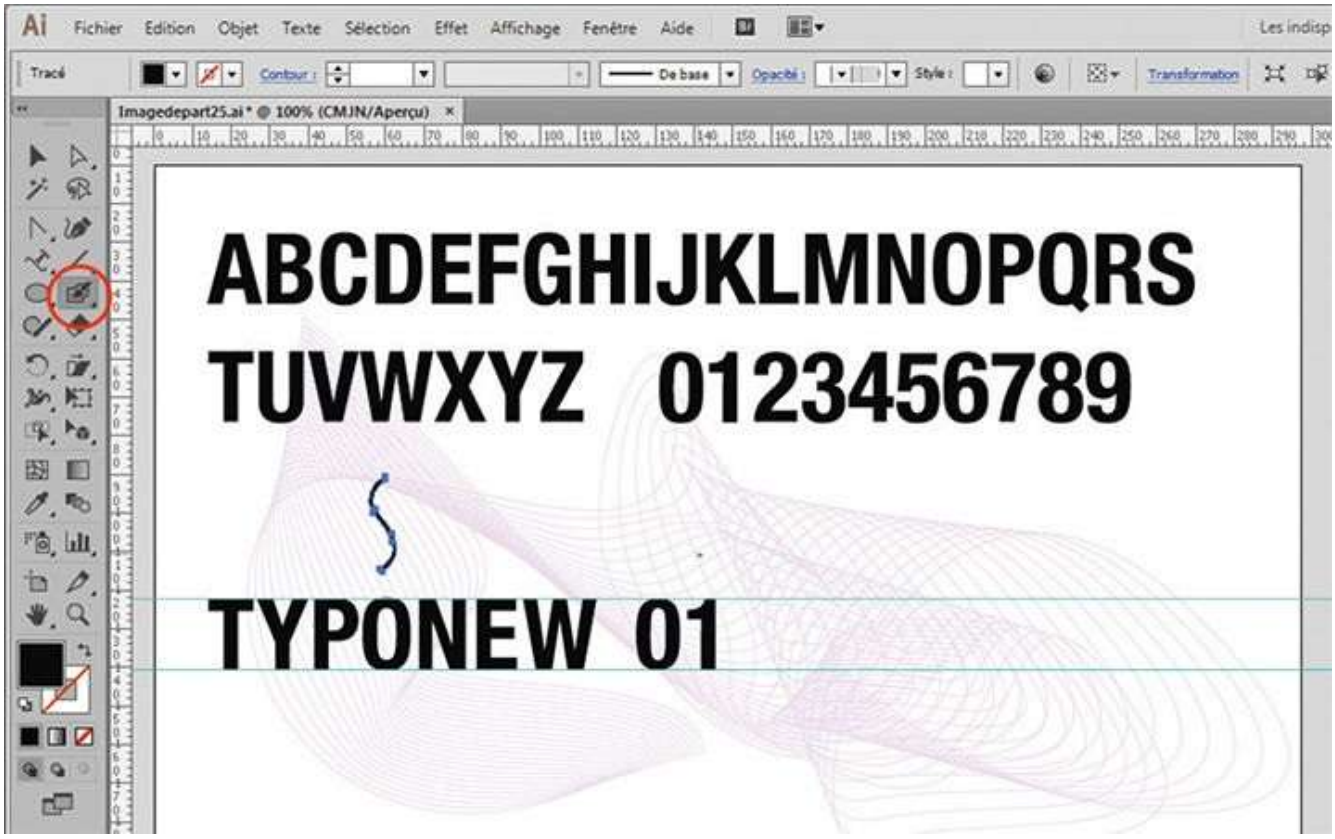
1 Ouvrez l'imagedepart25.ai, où figure un texte vectorisé. Activez l'outil Sélection directe dans la palette d'outils (on ne peut pas utiliser l'outil Sélection ici, car après vectorisation, les tracés sont toujours groupés) et sélectionnez la lettre T en cliquant dessus.



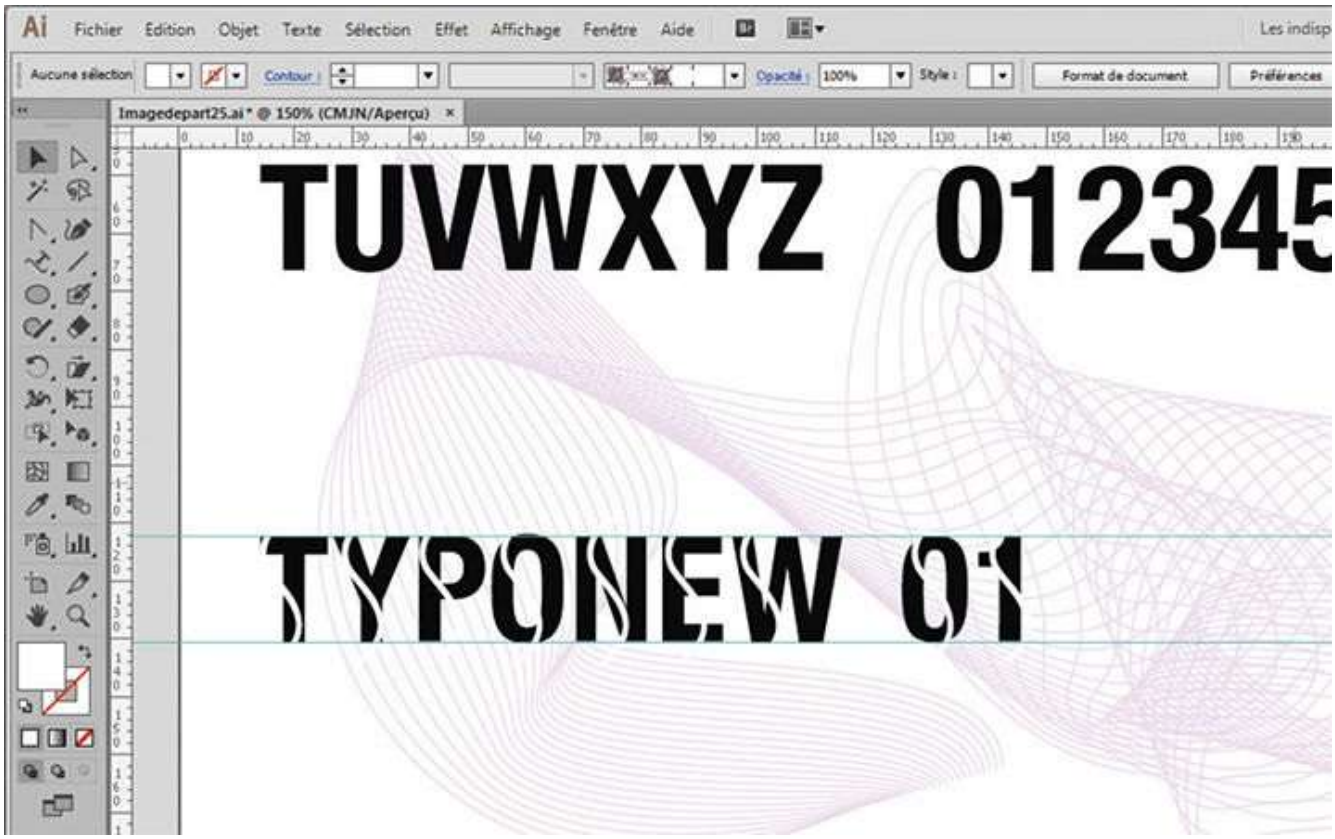
2 Tout en maintenant enfoncée la touche Alt, dupliquez cette lettre en positionnant la copie entre les deux repères horizontaux de couleur bleue.



3 Reproduisez ces différentes opérations pour former le texte TYPONEW 01.



4 Dans la palette d'outils, double-cliquez sur l'outil Forme de tache. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, saisissez 3 pt pour la taille, validez par OK, puis dessinez un tracé en forme de S.



5 Ce tracé en S étant sélectionné avec l'outil Sélection, passez-le en blanc via le sélecteur de fond (voir atelier 04) et placez-le sur la lettre T. Dupliquez le S et positionnez-le sur les autres lettres du texte formé, comme indiqué.

6 Sélectionnez l'ensemble du texte et des S avec l'outil Sélection directe et un rectangle de sélection. Ouvrez la palette Pathfinder via le menu Fenêtre>Pathfinder et cliquez sur l'icône Division, à gauche. Chaque lettre est alors découpée suivant ce S : colorez-en certaines parties, comme indiqué.

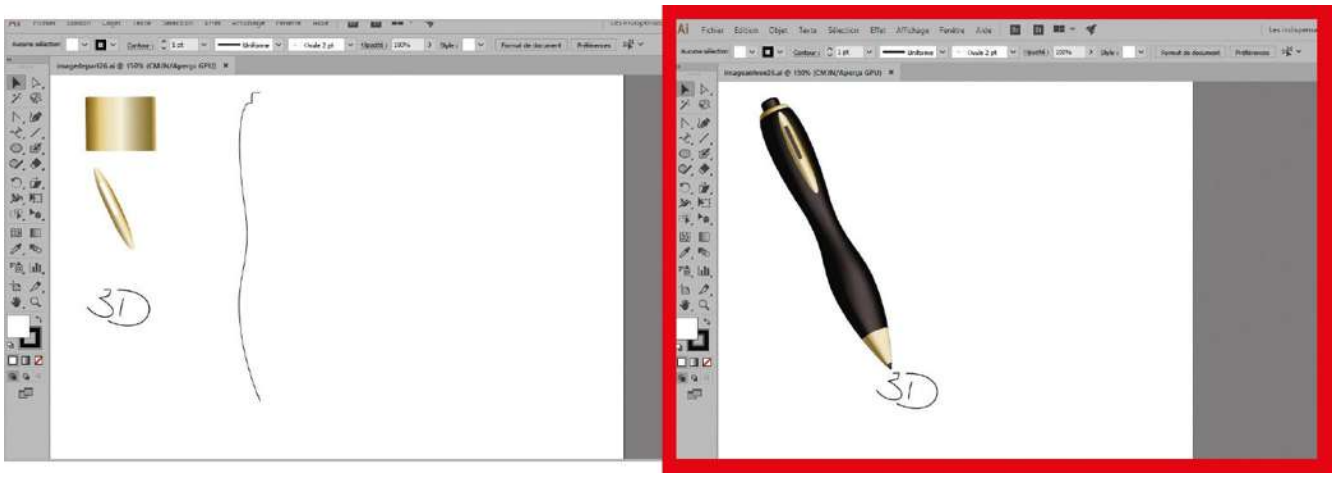
Atelier 26

Créer une illustration 3D (méthode 1)

Assez facile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :
Effet 3D Révolution
Palette Symboles
Sélection

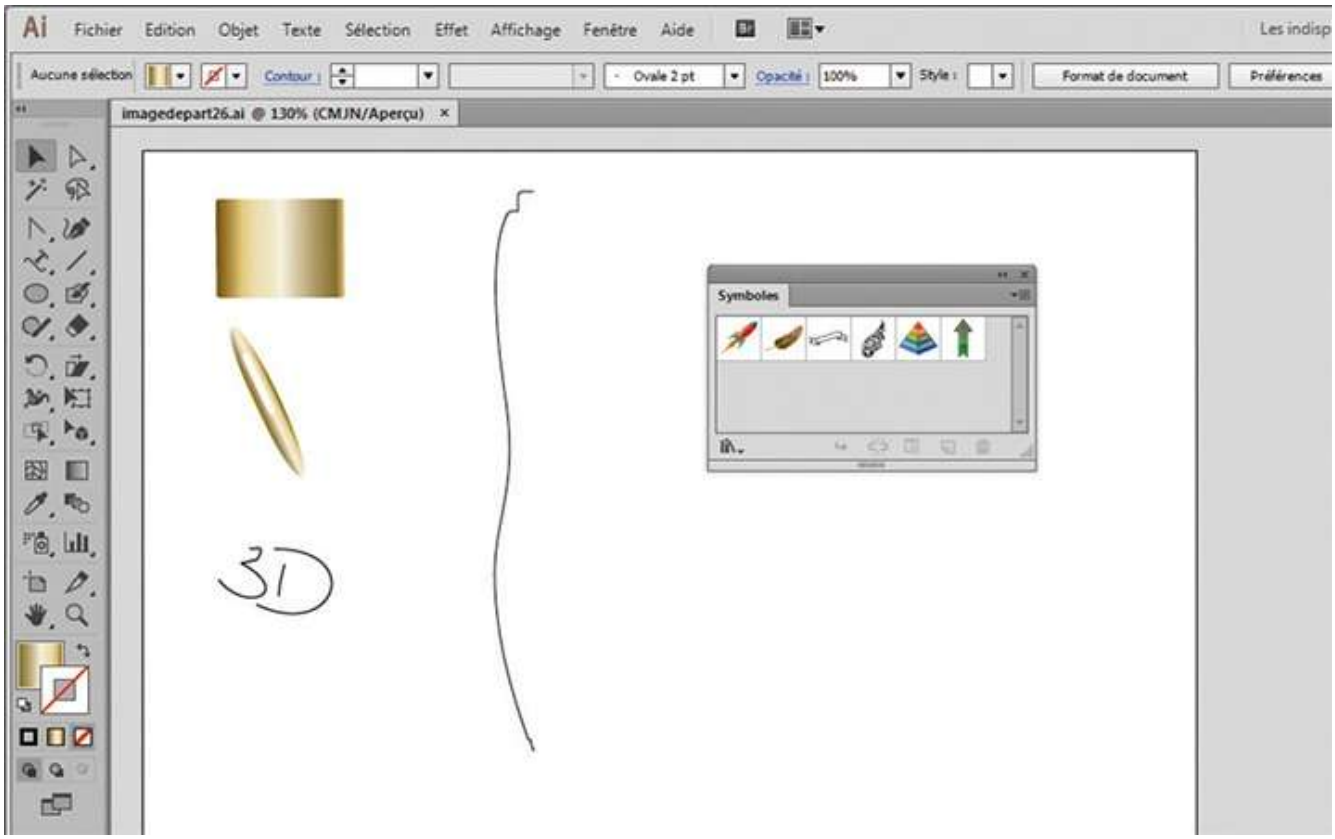


Illustrator permet d'appliquer toutes sortes d'effets à un tracé. Certains effets sont qualifiés d'effets d'images ou d'effets pixels (catégorie à laquelle appartiennent les effets Photoshop, voir atelier 28), par opposition à l'autre grande famille d'effets, les

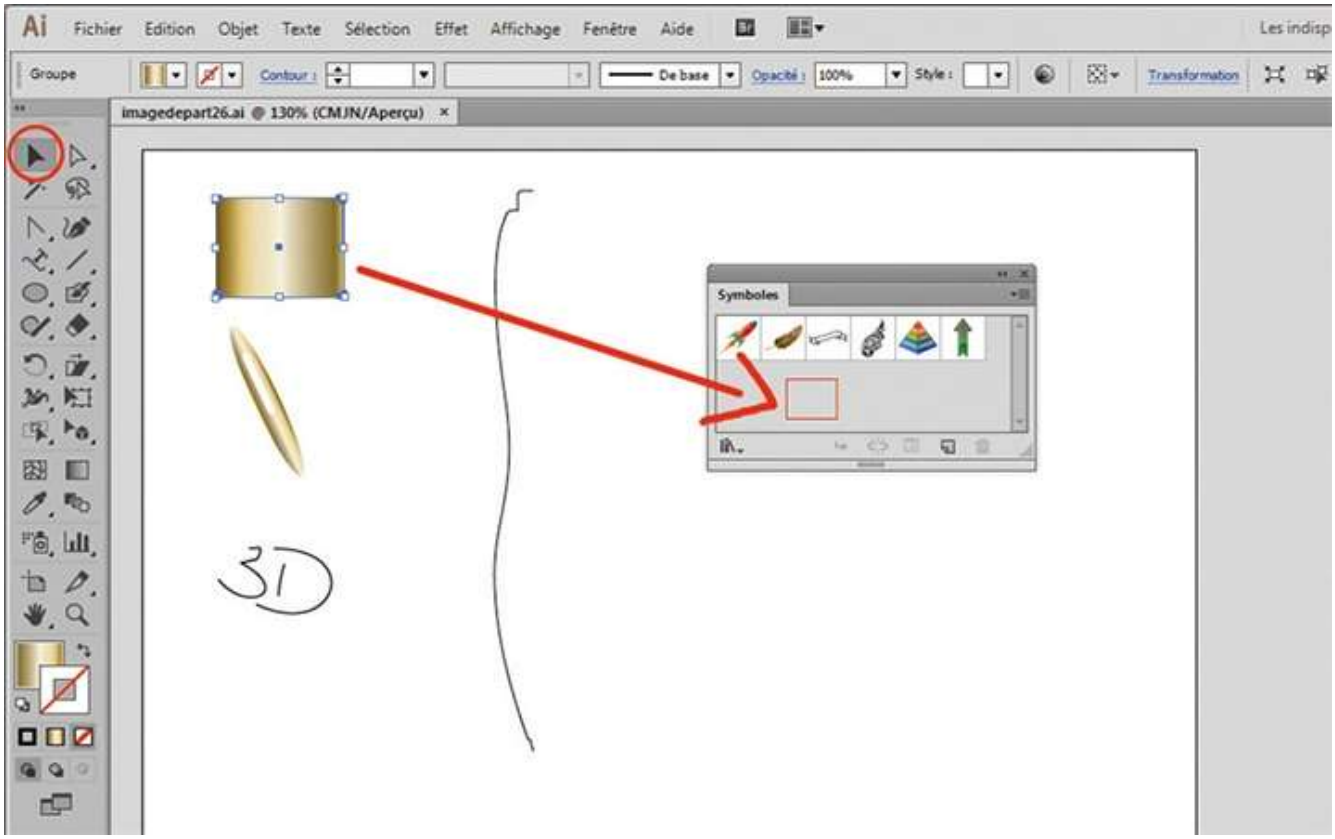
effets vectoriels. Parmi ces derniers, l'effet 3D est un outil relativement puissant qui permet de créer une illustration en trois dimensions, selon deux modes possibles, Révolution et Extrusion. Dans cet atelier, vous allez vous familiariser avec le mode Révolution, qui donnera du volume au tracé d'origine (servant de profil), en réalisant une révolution autour d'un axe donné. Pour finaliser cette illustration 3D, vous lui ajouterez des effets de lumière et de placage.

Fichier initial : imagedepart26.ai

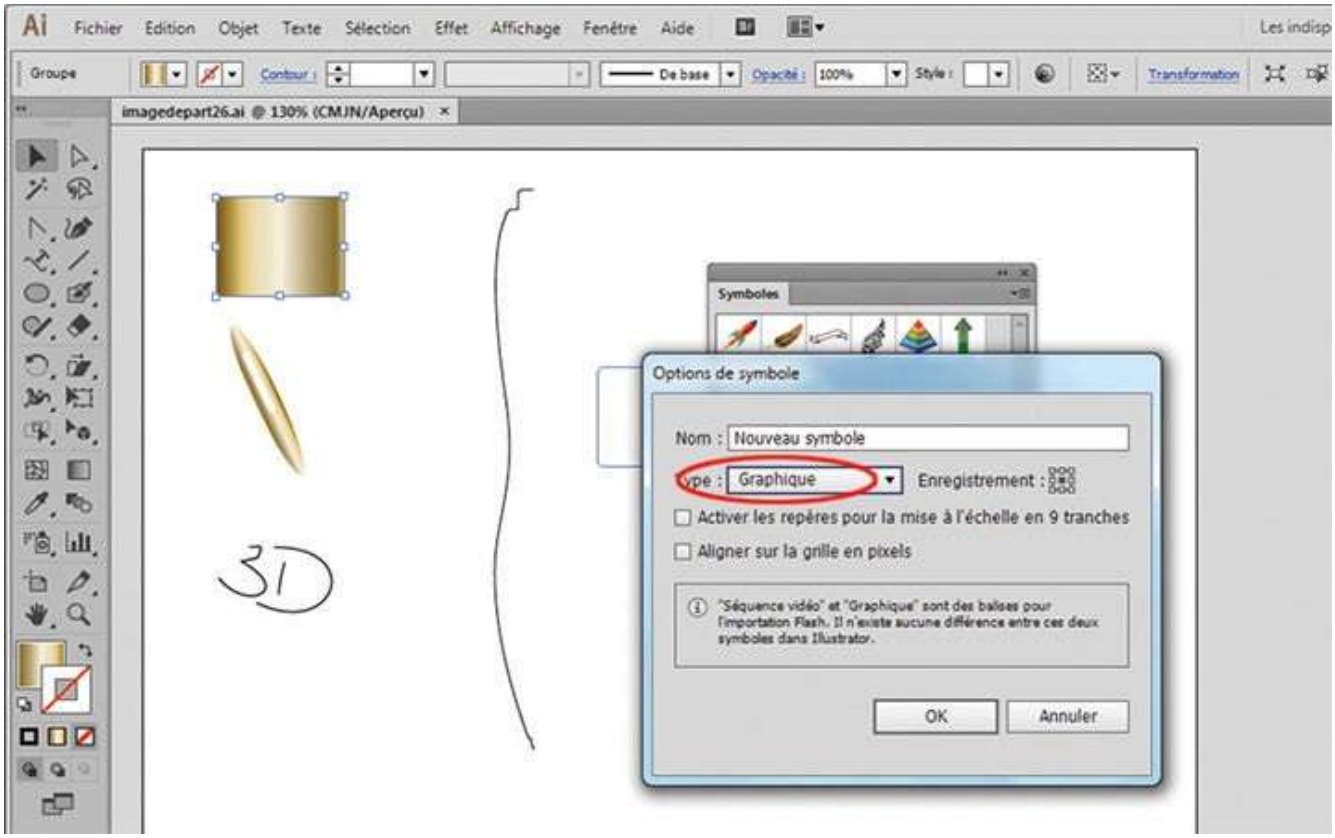
Fichier final : imagearrivee26.ai



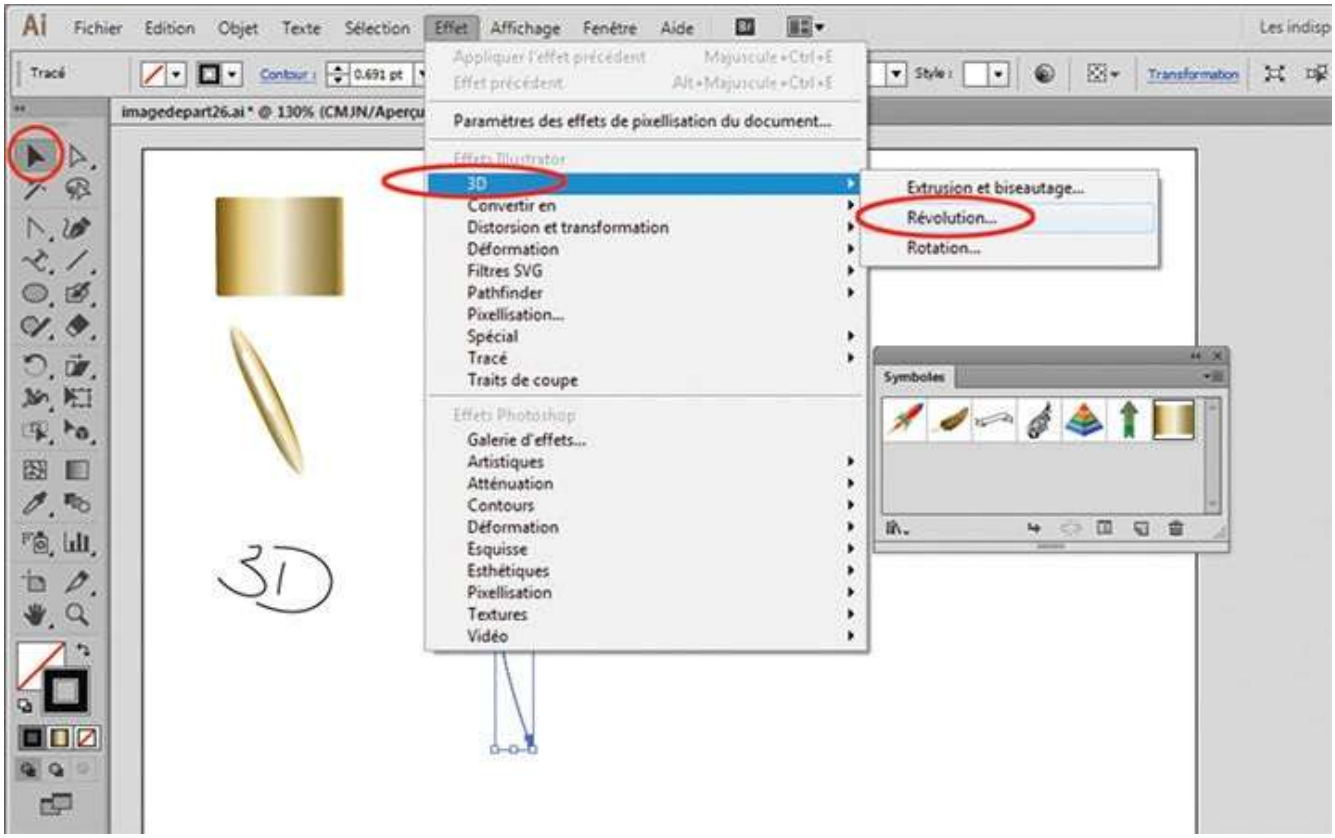
1 Ouvrez l'image de départ, puis la palette Symboles via le menu Fenêtre>Symboles. Vous allez tout d'abord créer un symbole que vous plaquerez ensuite sur l'illustration 3D.



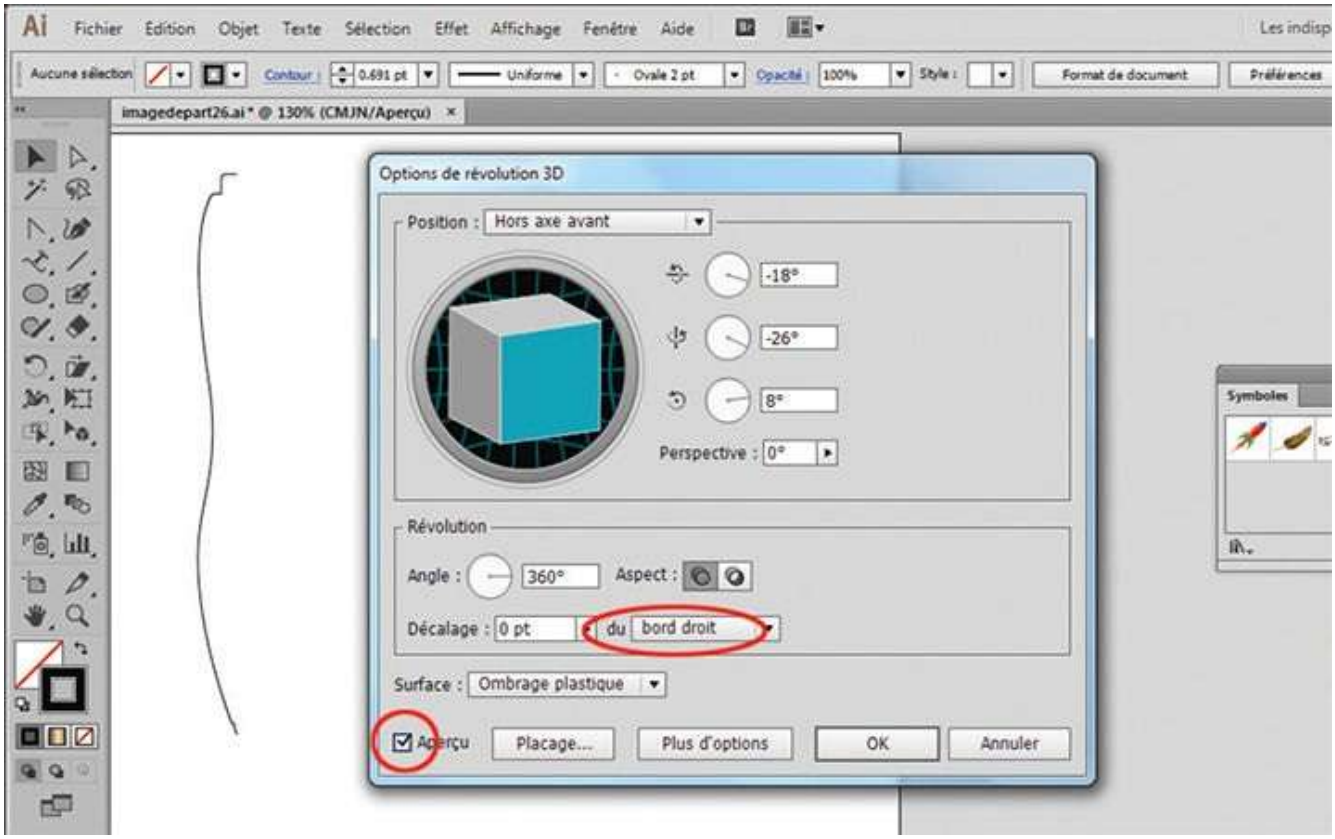
2 Avec l'outil Sélection, placez le rectangle en dégradé dans la palette Symboles.



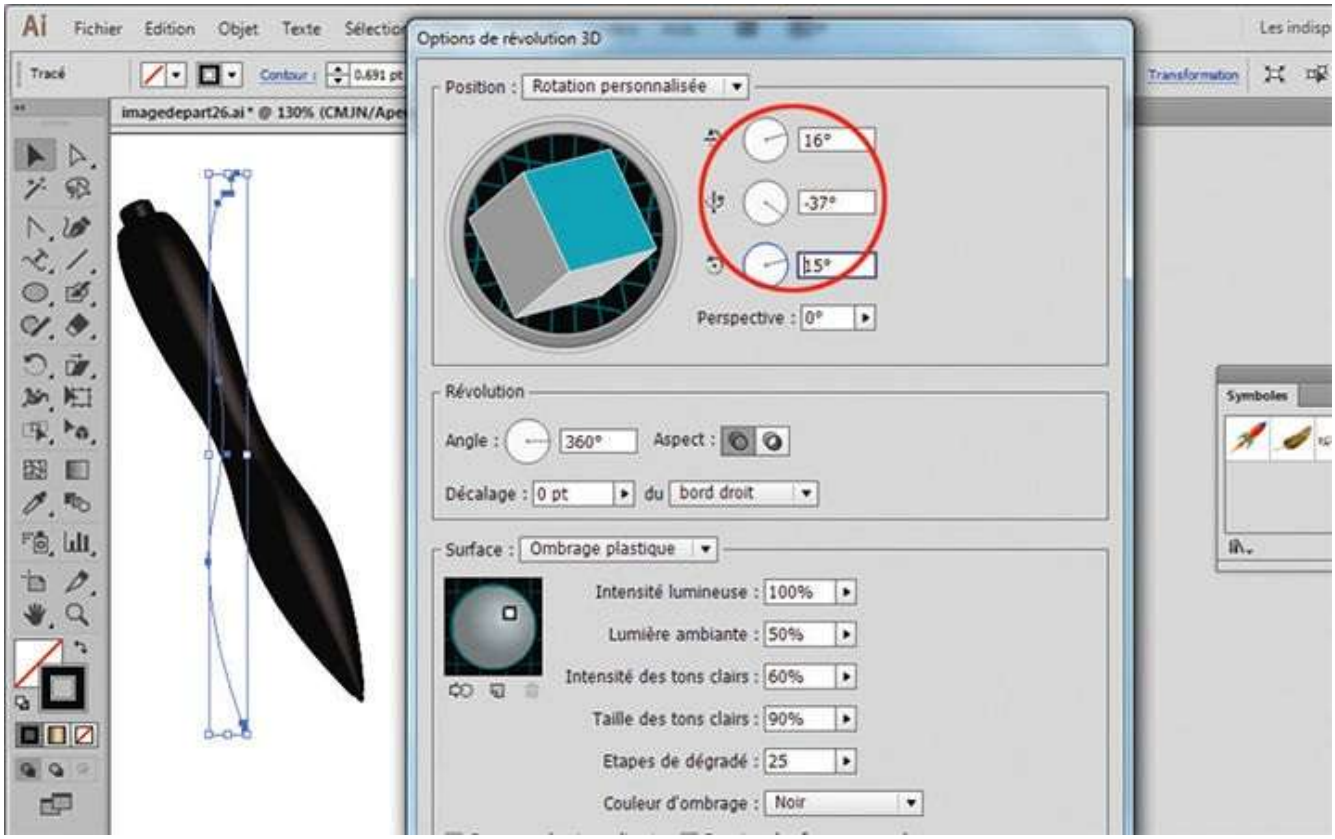
3 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez le type Graphique en cochant la case correspondante et validez par OK. Le symbole est ainsi créé.



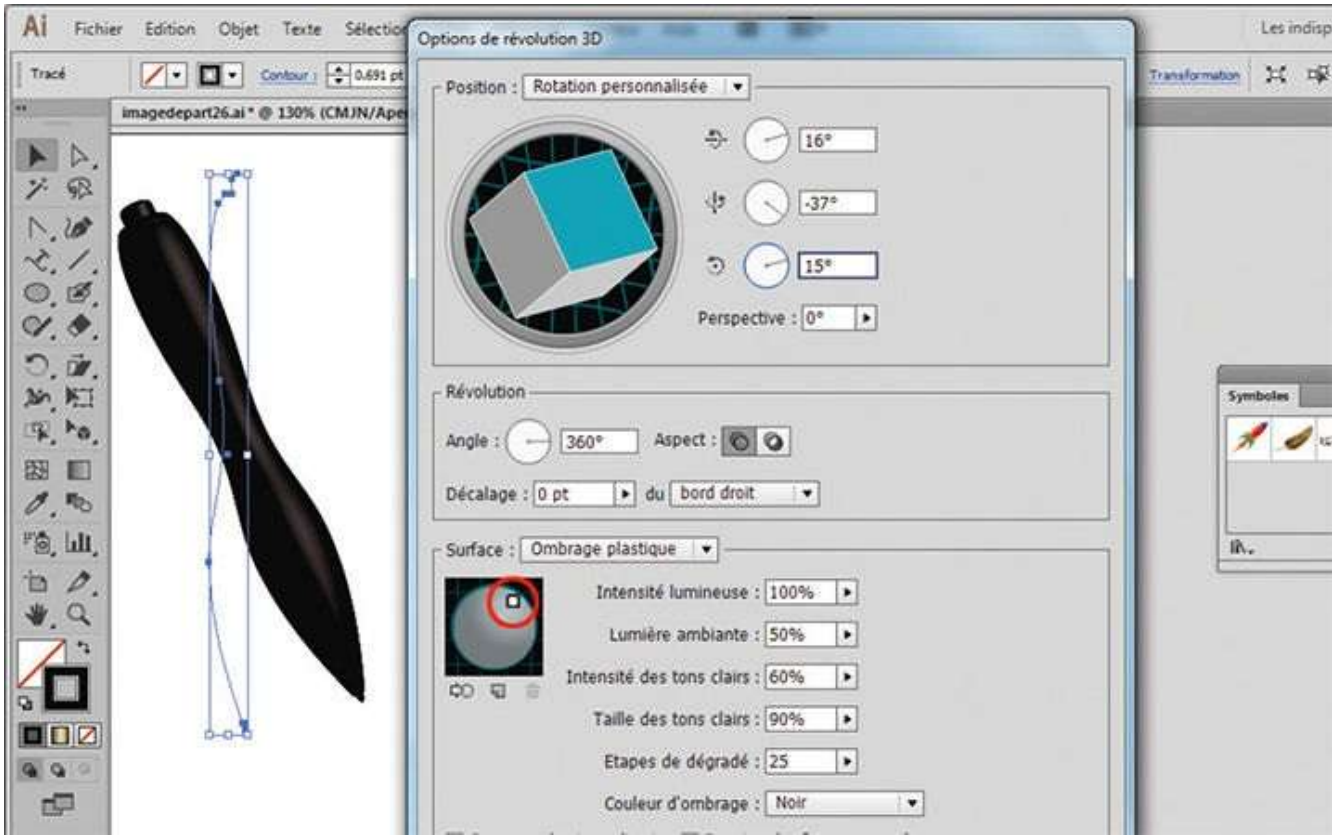
4 Avec l'outil Sélection, sélectionnez le tracé vectoriel avec un rectangle de sélection et attribuez-lui un effet 3D Révolution via le menu Effet>3D>Révolution.



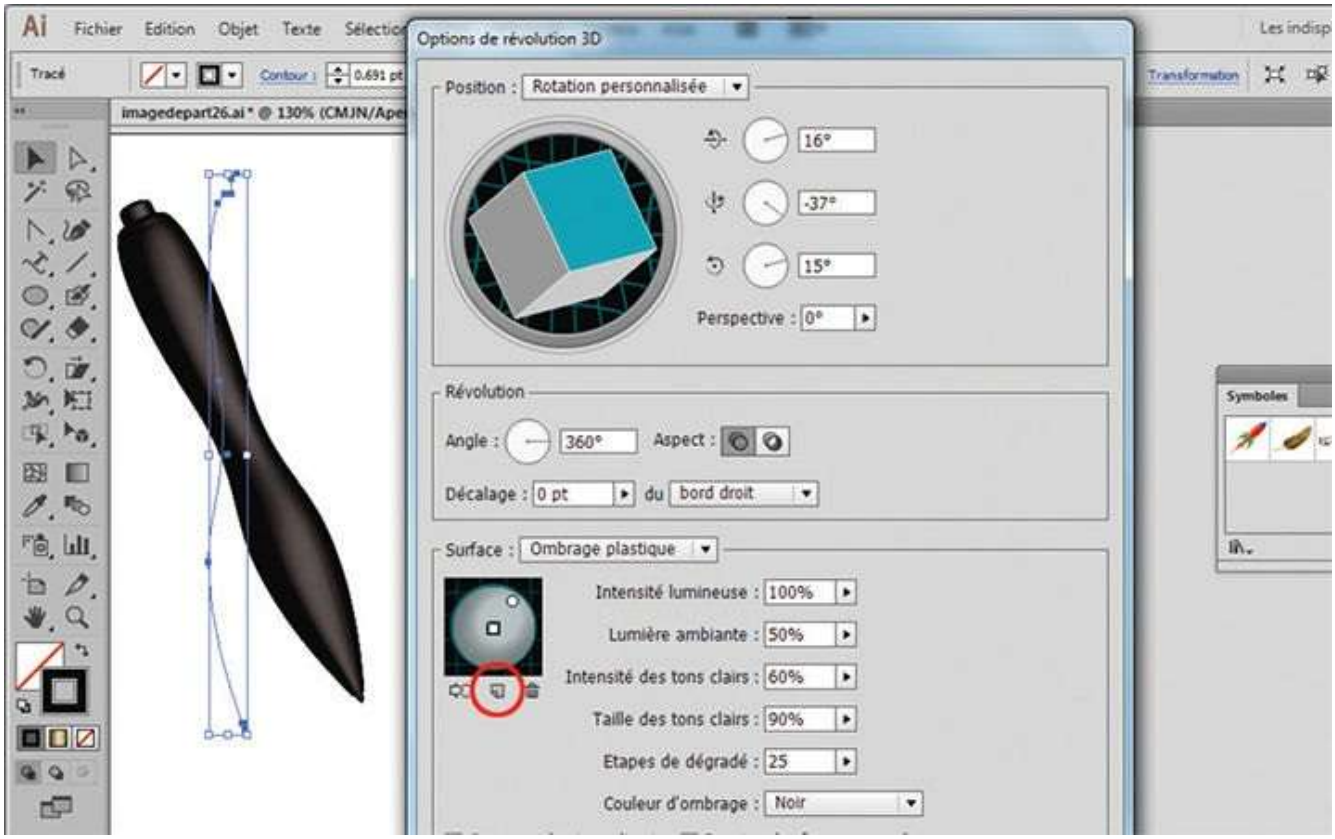
5 Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, sélectionnez Bord droit dans le menu déroulant Décalage du, puis cochez la case Aperçu pour visualiser vos paramétrages ultérieurs.



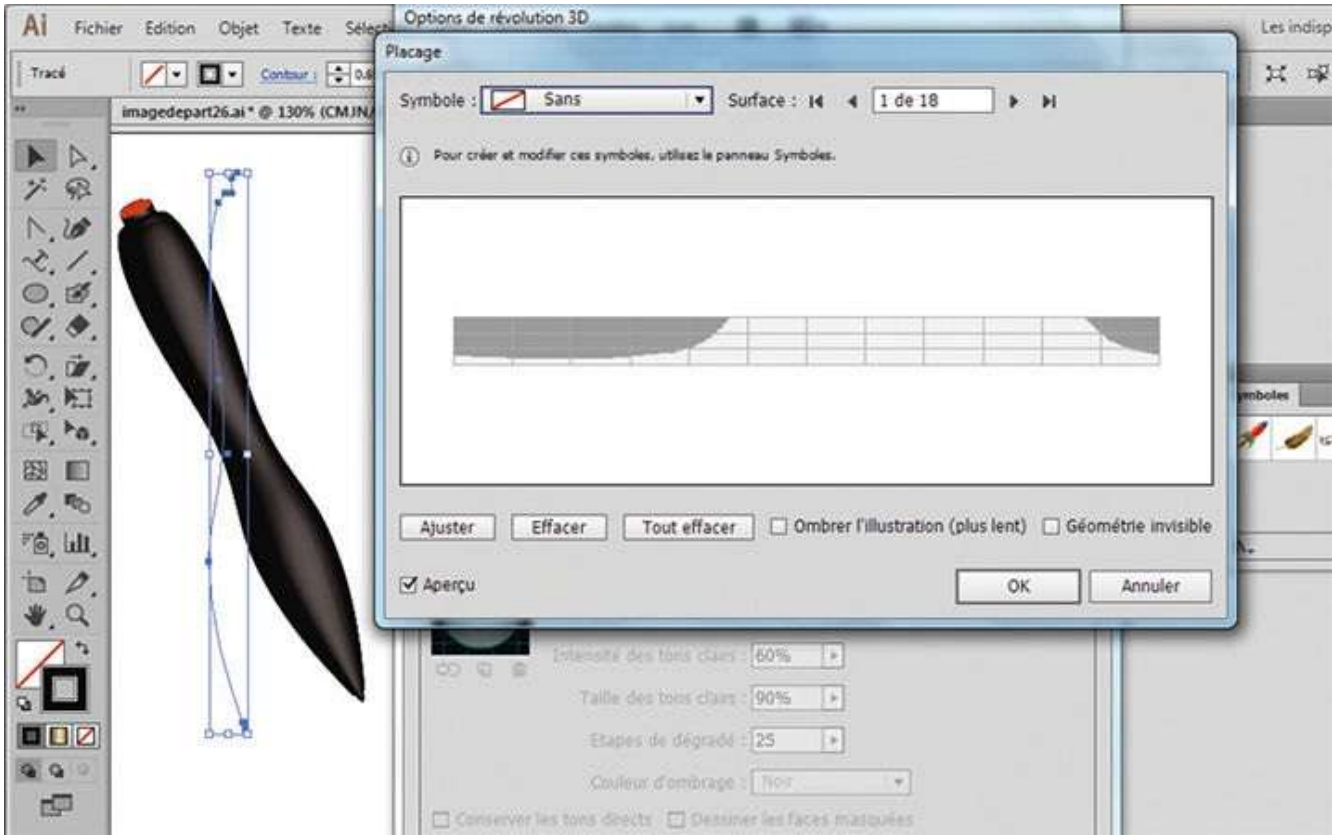
6 Le cube situé dans la partie supérieure de la fenêtre peut être manipulé : il permet d'orienter le positionnement de l'illustration. Vous pouvez également saisir directement les paramètres d'orientation : ici, 16° pour l'angle de rotation autour de l'axe X, –37° pour l'axe Y et 15° pour l'axe Z.



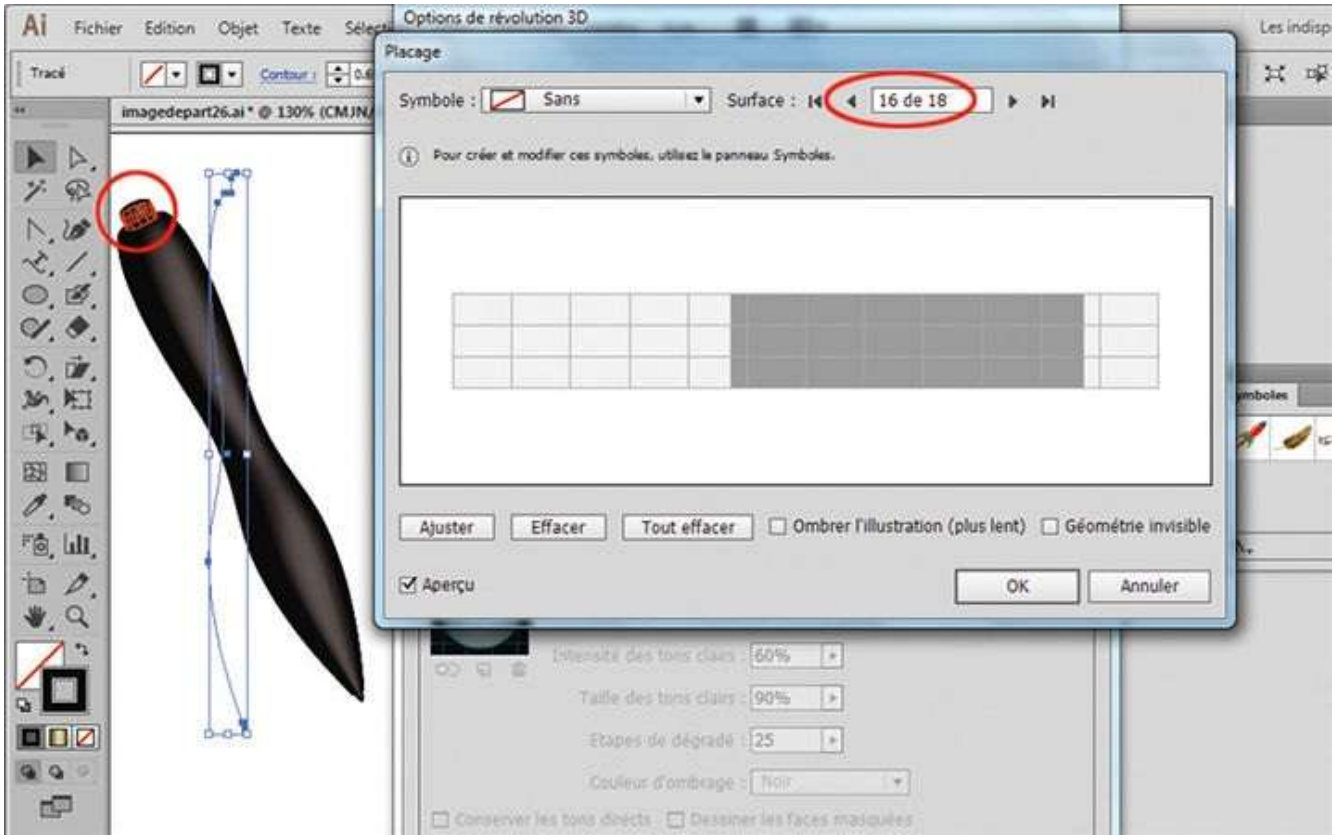
7 Si les options supplémentaires ne sont pas visibles, cliquez à droite sur le bouton Plus d'options afin d'afficher le module lumière. Le petit cercle blanc placé sur la sphère représente une source lumineuse. Par cliquer-glisser, déplacez-le légèrement vers le haut.



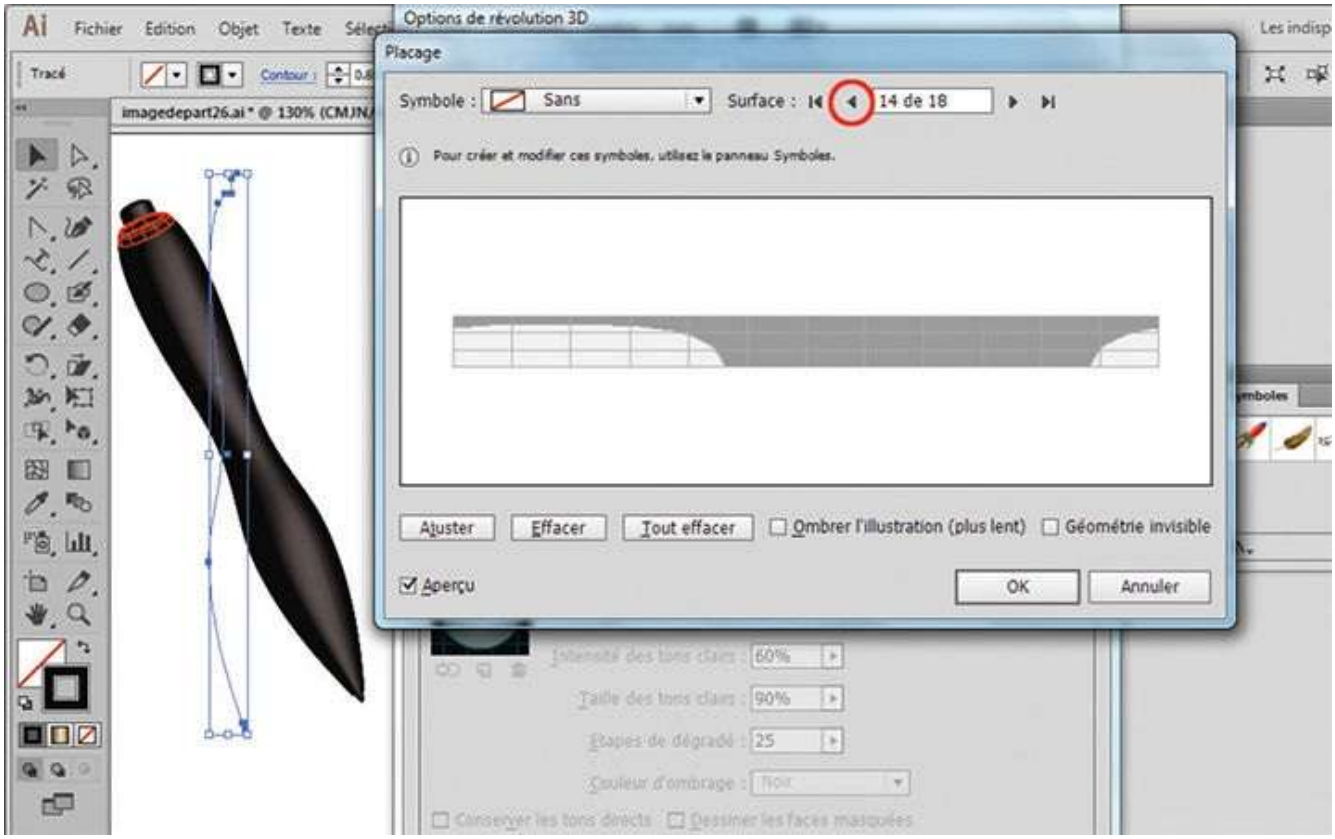
8 Ajoutez une seconde source de lumière en cliquant sur l'icône Nouvelle lumière située sous la sphère, au centre.



9 À présent, vous allez ajouter des effets de placage. Cliquez à droite sur le bouton Placage. Vous constatez alors que l'image est composée de 18 surfaces, dont vous visualisez la première, mise à plat. Les zones claires correspondent aux parties visibles, les zones sombres aux parties cachées.



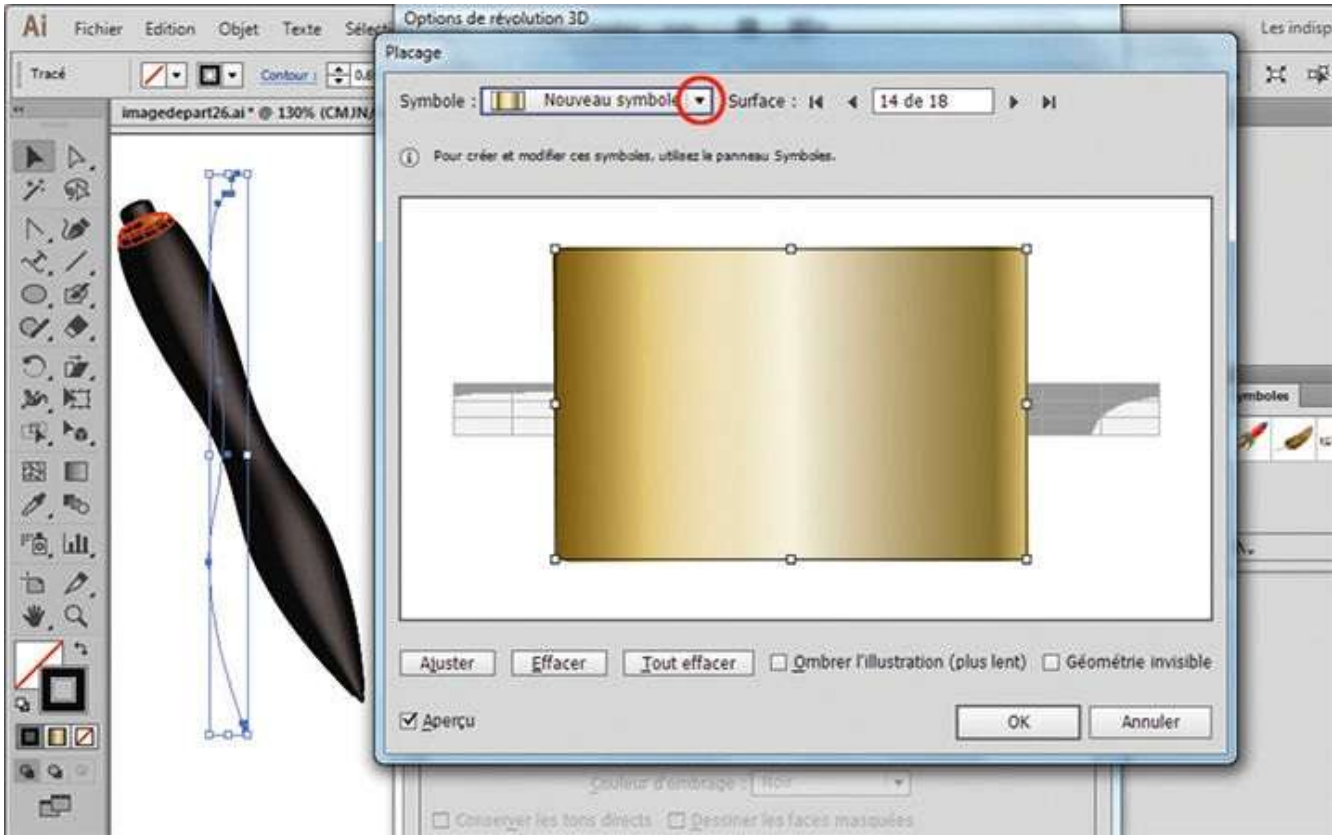
10 Utilisez les flèches de positionnement, en haut de la boîte de dialogue, pour visualiser une autre surface. La surface sélectionnée se traduit alors par un surlignement rouge sur l'illustration.



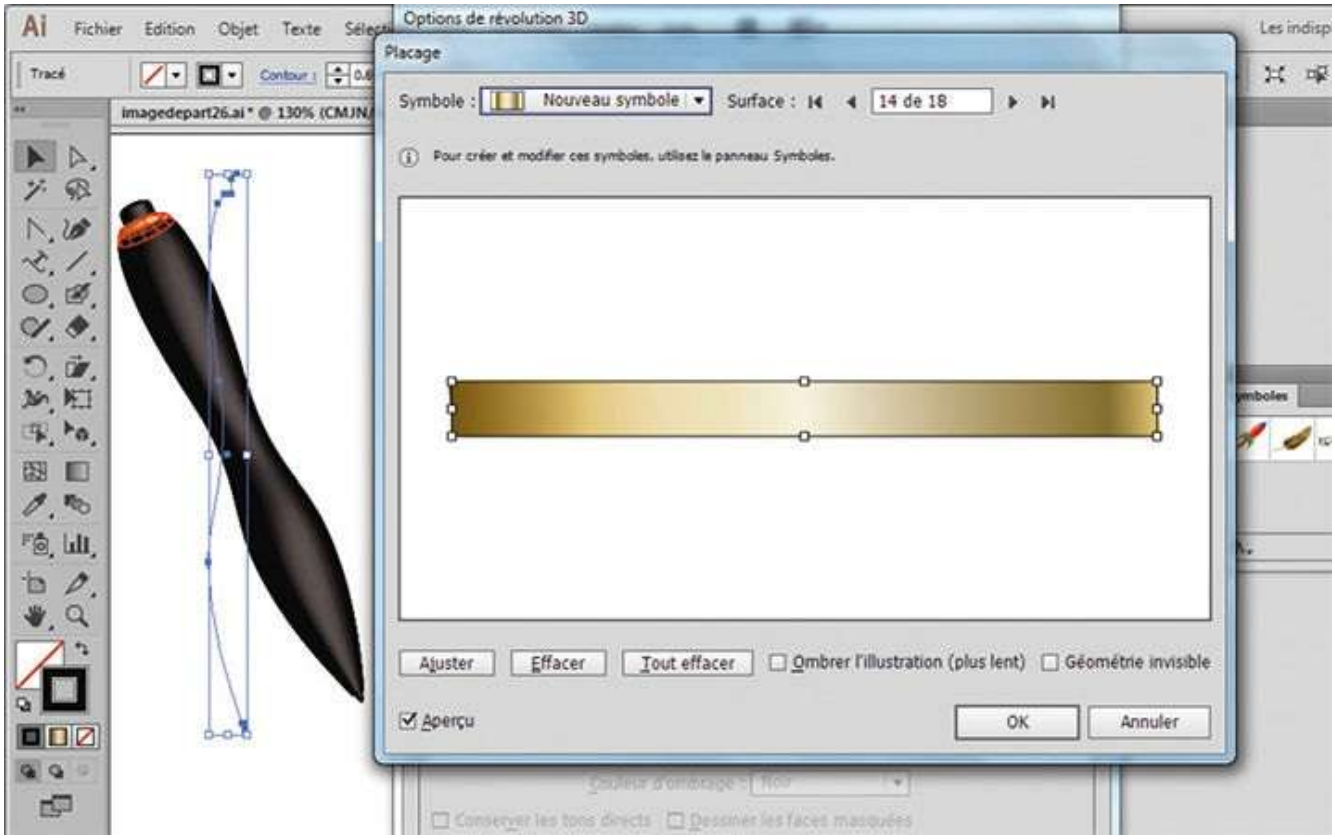
11 Sélectionnez la surface 14.

Notre suggestion

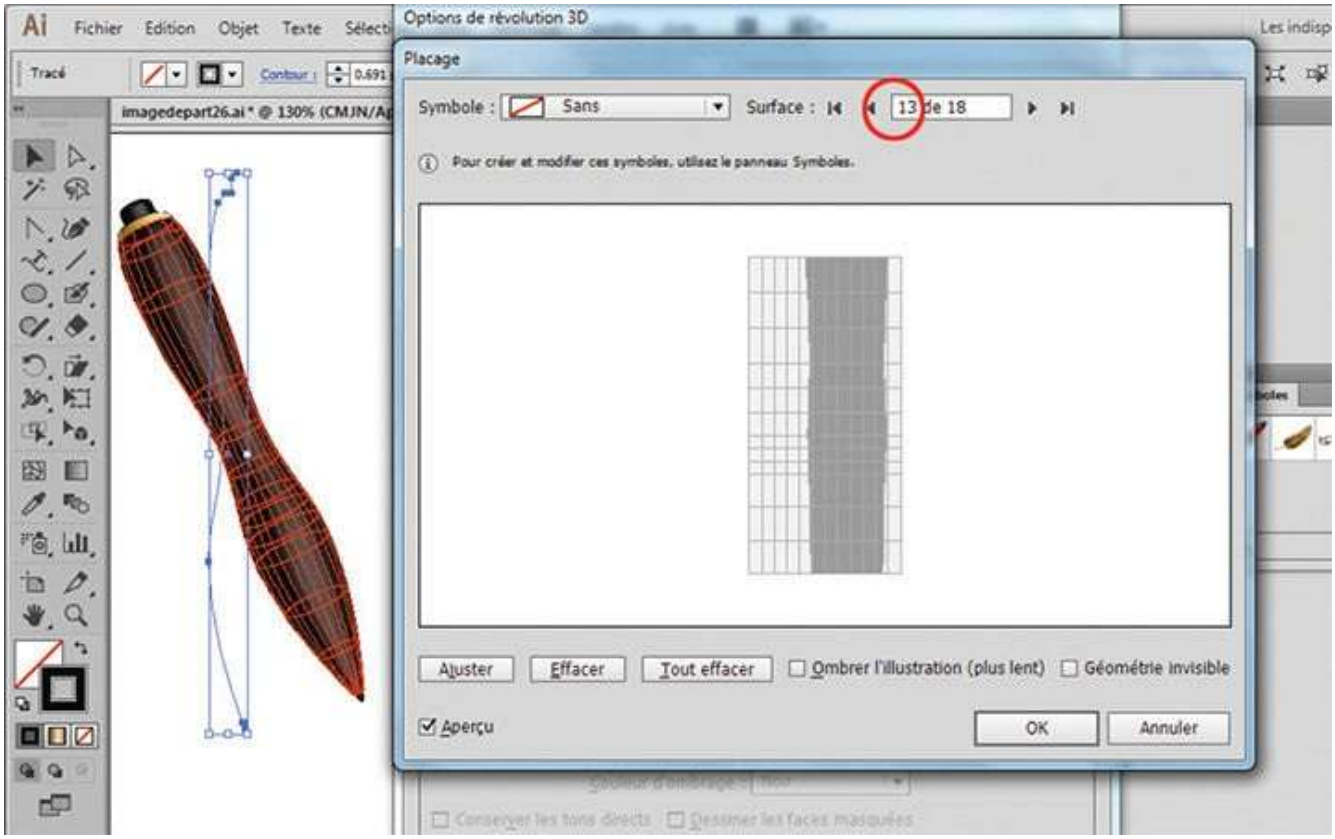
Pensez à enregistrer régulièrement votre travail, car un effet 3D demande à votre ordinateur beaucoup de ressources. Si votre machine n'est pas assez puissante, vous risquez de subir des ralentissements, voire des plantages.



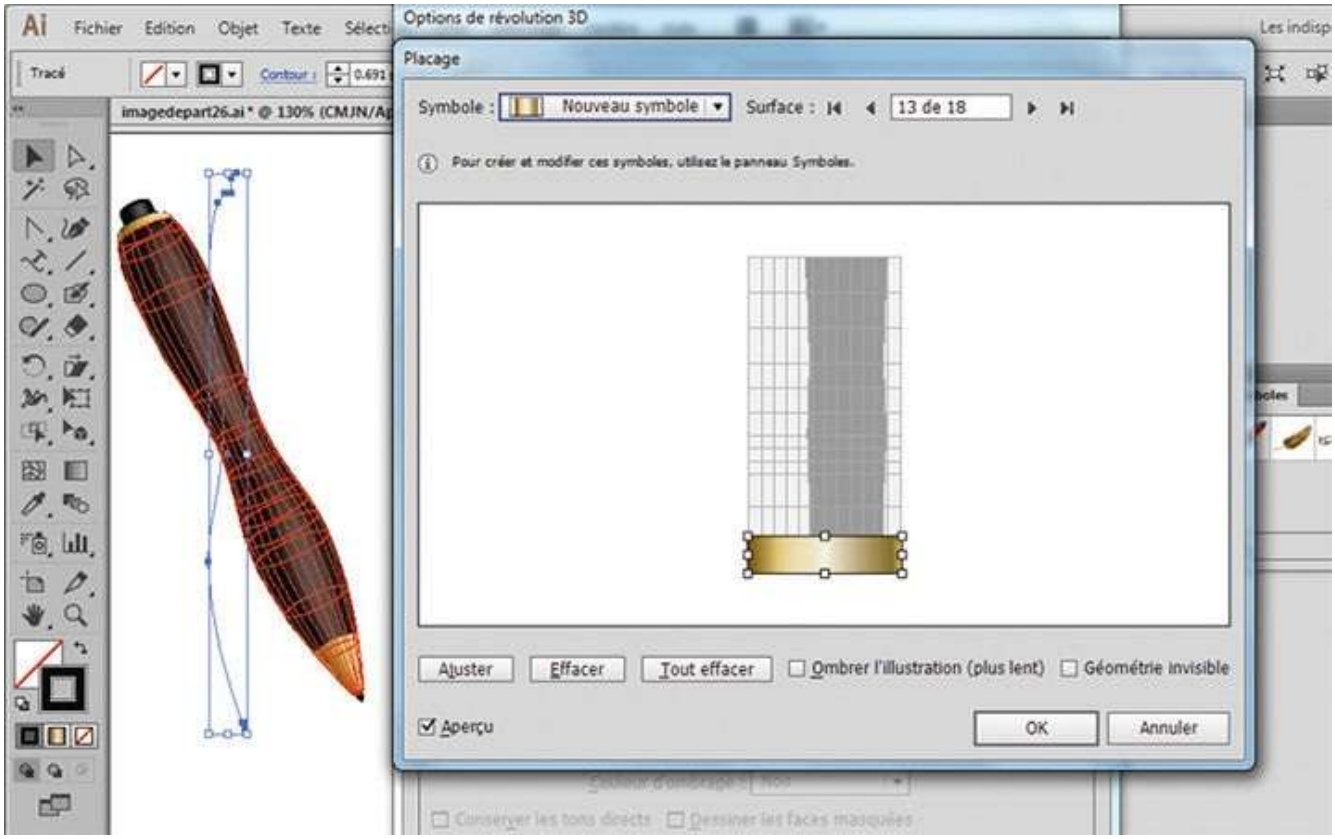
12 Dans le menu déroulant Symbole, situé en haut à gauche, sélectionnez le symbole en dégradé que vous avez ajouté à la palette Symboles dans l'étape 3.



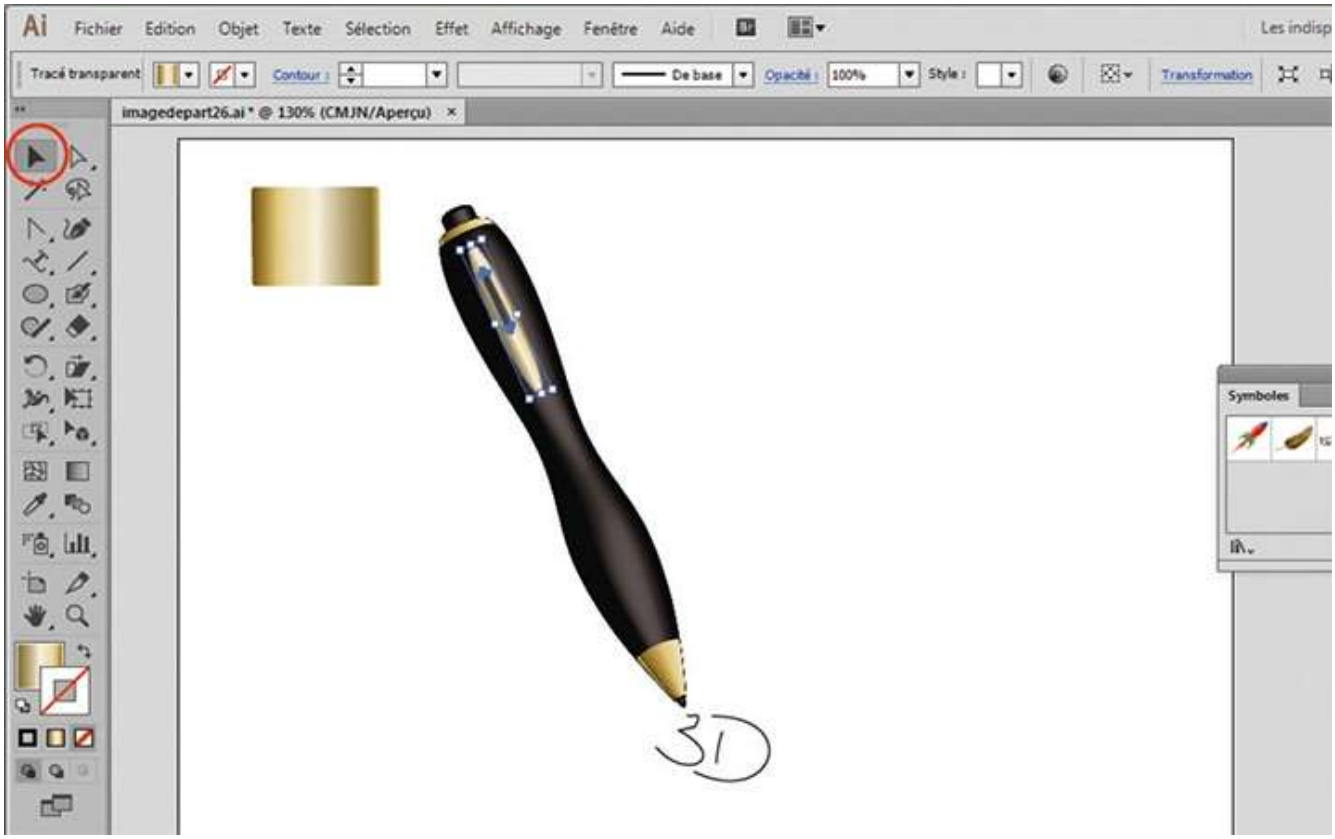
13 Par cliquer-glisser sur les poignées d'angle, ajustez ce symbole afin qu'il couvre entièrement le dessin qui représente la surface de cette partie de l'illustration, mis à plat.



14 Sélectionnez à présent la surface 13 en cliquant sur la flèche gauche de positionnement.



15 De façon analogue à l'étape 12, sélectionnez le symbole en dégradé et ajustez-le afin qu'il ne couvre cette fois que le bout du stylo.



16 Validez vos réglages en cliquant sur le bouton OK des deux fenêtres. De retour sur le plan de travail, ajoutez enfin l'agrafe du stylo et le texte 3D en les déplaçant avec l'outil Sélection.

Notre suggestion

Attention, pour retravailler un effet 3D déjà validé, vous devez ouvrir la palette Aspect en allant dans le menu Fenêtre>Aspect, qui indique l'identité de l'objet vectoriel et les effets utilisés. Cliquez alors sur l'effet 3D répertorié pour en modifier les paramètres.

Atelier 27

Créer une illustration 3D (méthode 2)

Facile

Réalisation : 15 min

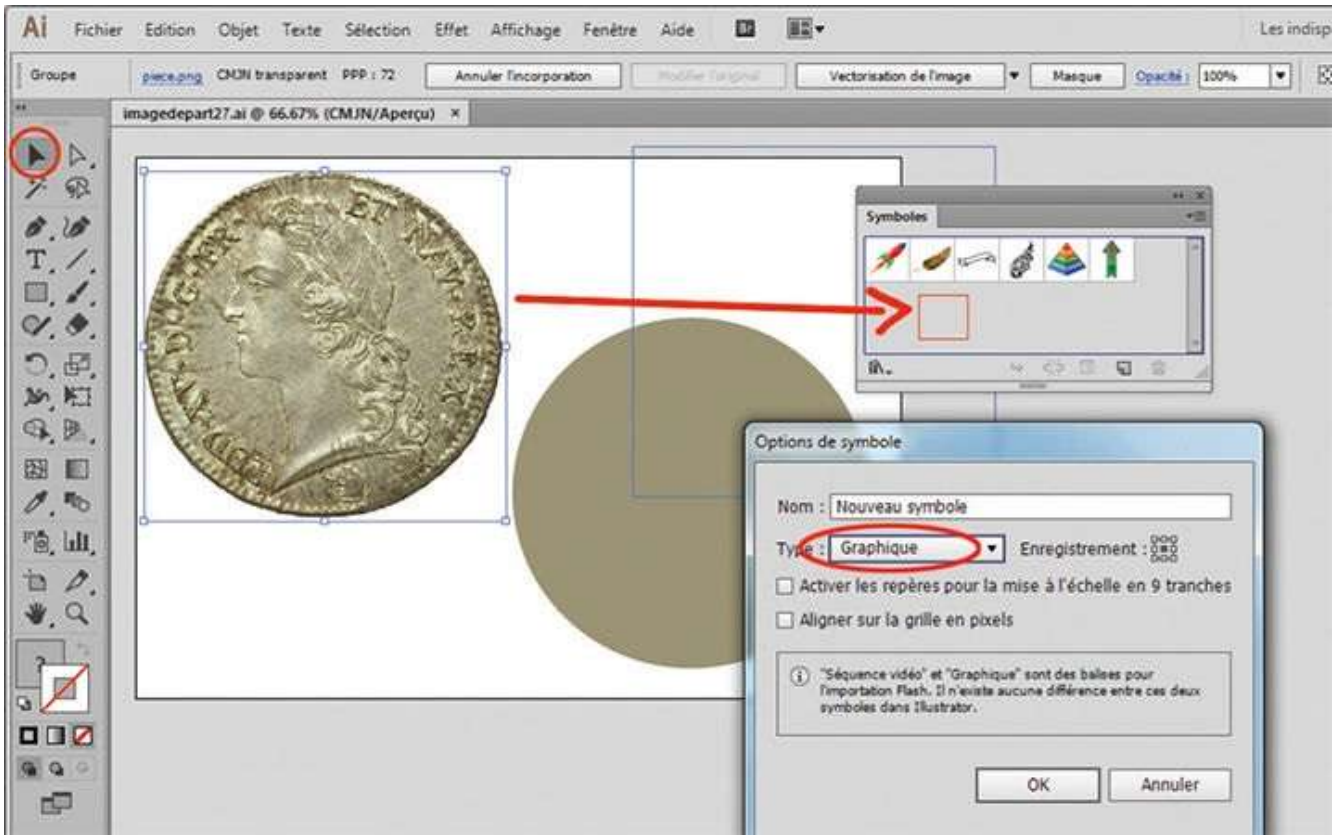
Outils utilisés :
Effet 3D Extrusion
Palette Symboles

Applicables à des fonds comme à des contours, les effets que propose Illustrator peuvent apporter une grande valeur ajoutée à vos travaux. Grâce à la palette Aspect (voir ateliers 28 et 29), il est facile de les modifier, voire de les supprimer pour retrouver le tracé d'origine. Dans l'atelier précédent, vous avez utilisé l'effet 3D en mode Révolution pour créer une illustration en trois dimensions. Ici, vous allez

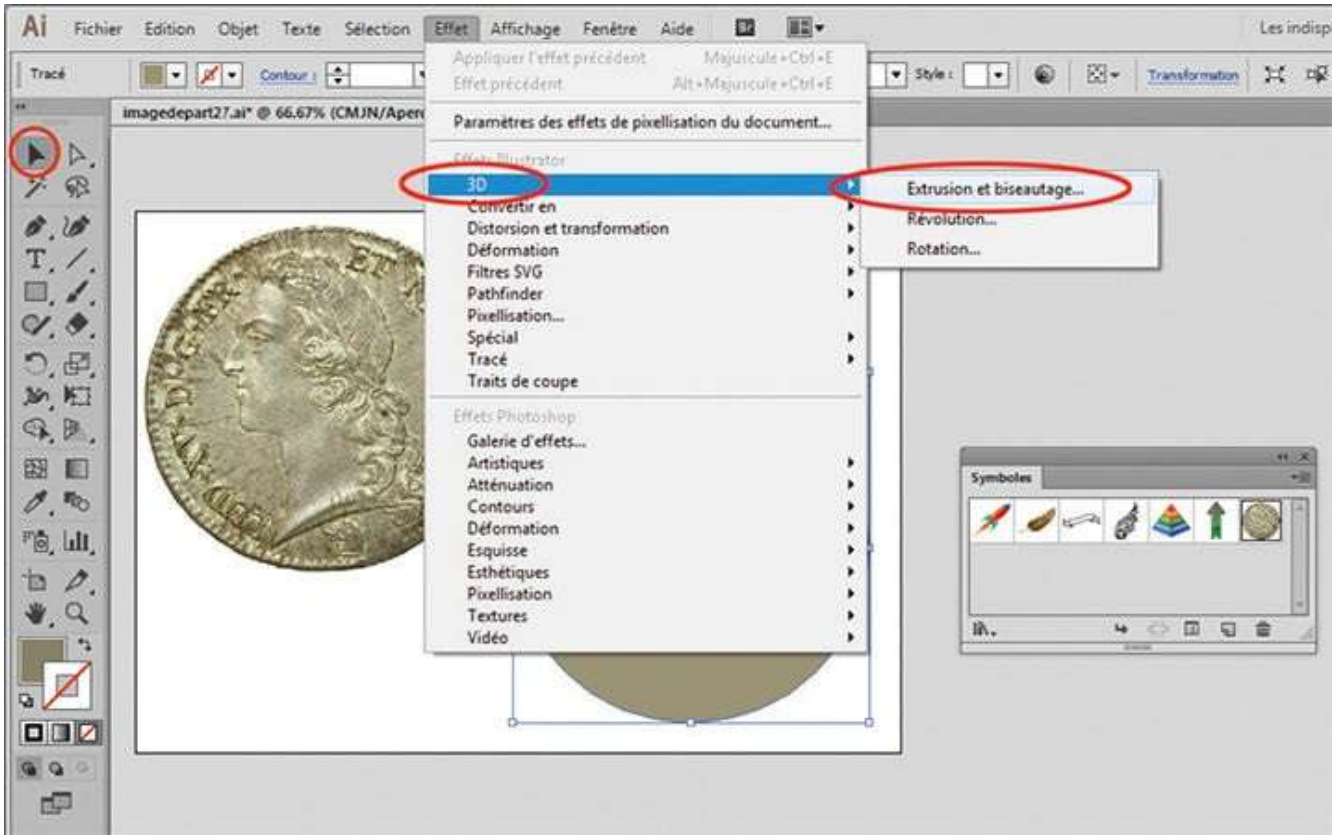
manipuler ce même effet, mais en mode Extrusion, qui permet d'ajouter une dimension supplémentaire à un tracé, en créant éventuellement un biseau ou chanfrein. Vous constaterez qu'Illustrator dispose d'une bibliothèque de biseaux pour donner une épaisseur à cette vieille pièce de monnaie !

Fichier initial : imagedepart27.ai

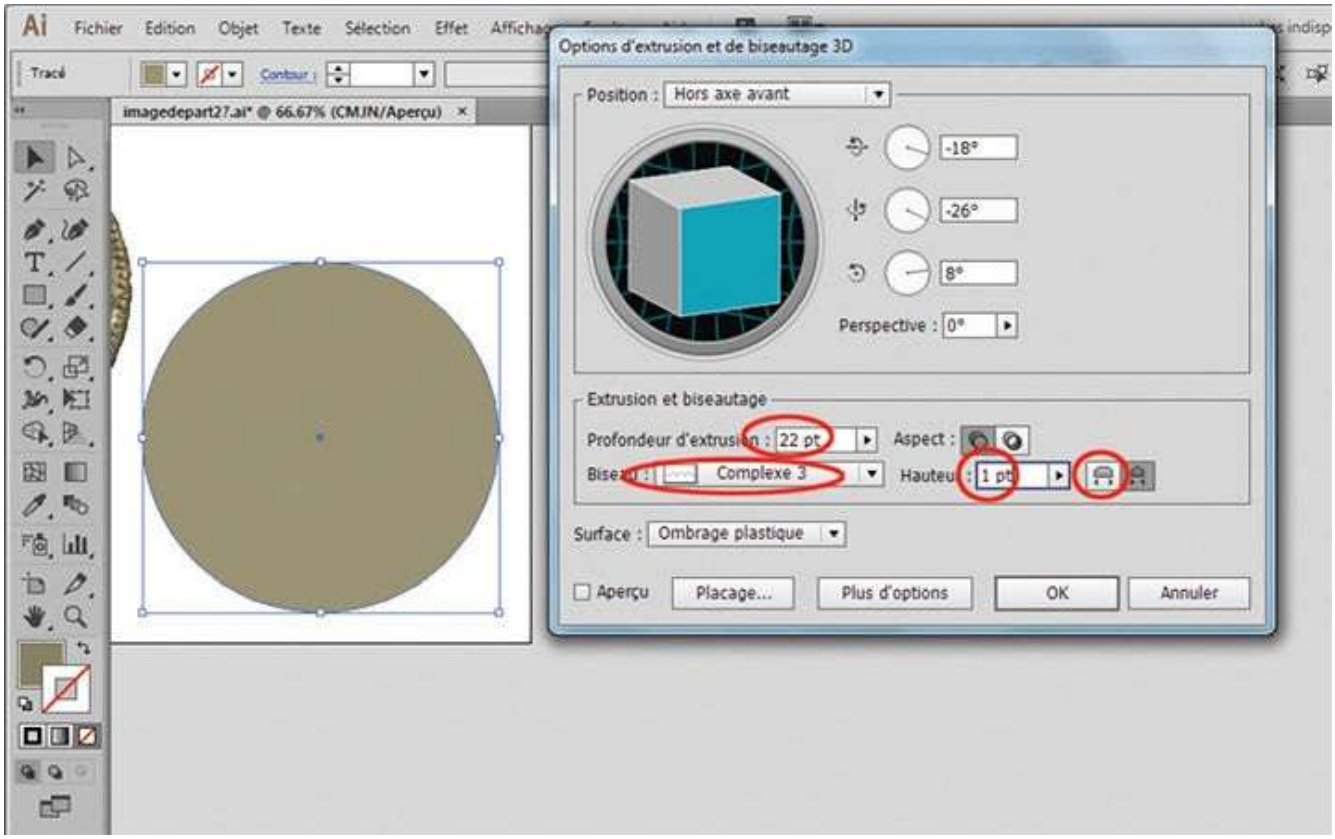
Fichier final : imagearrivee27.ai



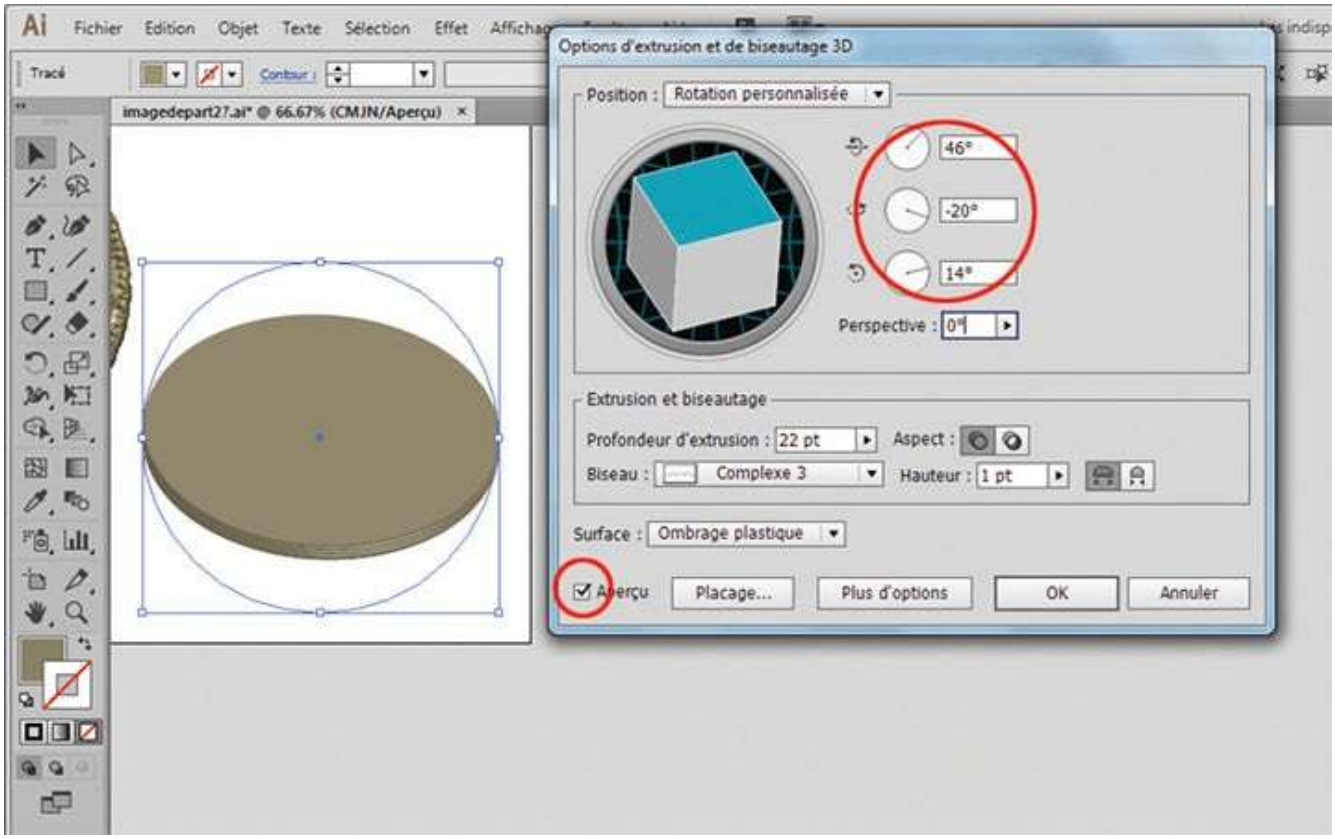
1 Ouvrez l'image de départ, ainsi que la palette Symboles via le menu Fenêtre. Avec l'outil Sélection, placez l'image de la pièce de monnaie sur la palette, afin de créer un nouveau symbole. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez le type Graphique et validez par OK.



2 Sélectionnez le cercle gris et attribuez-lui l'effet 3D Extrusion via le menu Effet>3D>Extrusion et biseautage.

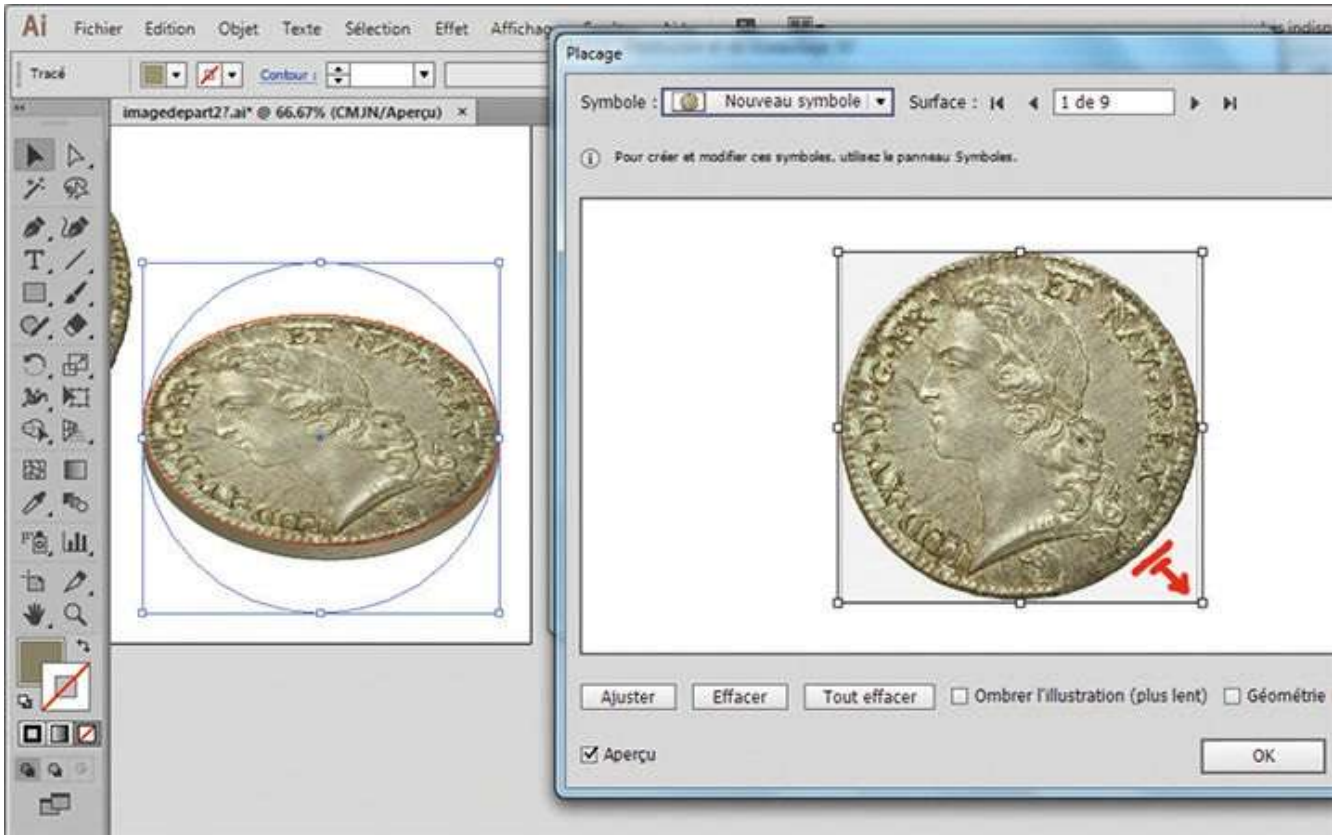


3 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez 22 pt comme profondeur d'extrusion, sélectionnez le biseau Complexe 3 dans les formes de biseaux avec une hauteur de 1 pt et cliquez sur l'icône Biseau sortant, située juste à droite du menu Hauteur.



4 Cochez la case Aperçu. À droite du cube d'orientation, saisissez les valeurs d'angles de rotation suivantes : 46° pour X, –20° pour Y et 14° pour Z.

5 Cliquez ensuite à droite sur le bouton Placage. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, la surface qui apparaît correspond bien à la face de la pièce. Dans le menu déroulant Symbole, choisissez le symbole de la pièce que vous avez créé à l'étape 1.



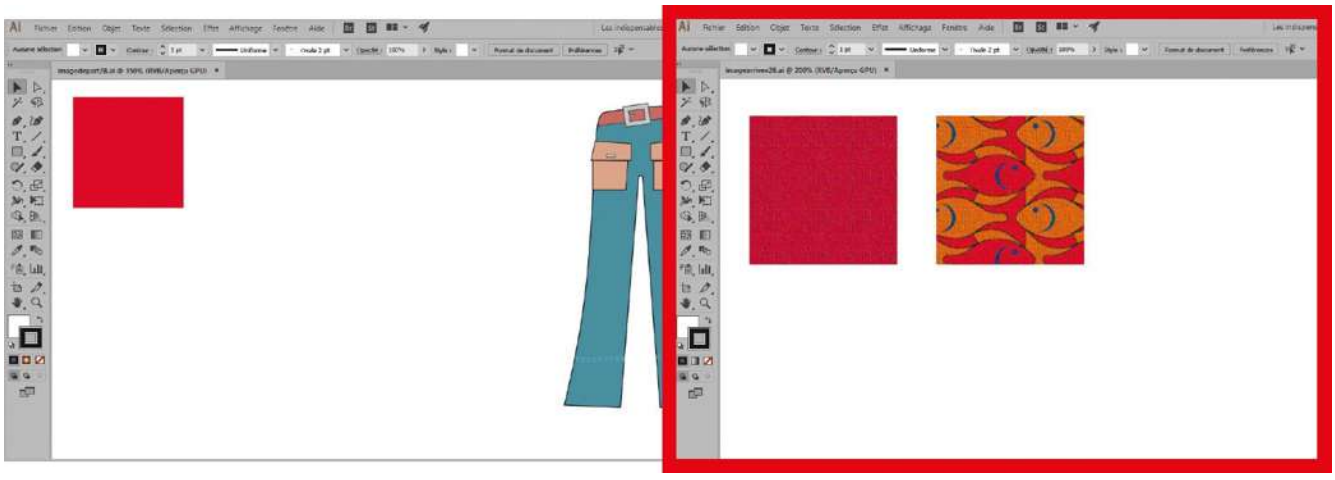
6 Ajustez la taille et la position du symbole en jouant sur les poignées d'angle et validez les deux boîtes de dialogue en cliquant sur le bouton OK. Vous avez ainsi obtenu un sou tout neuf !

Utiliser les effets Photoshop

Assez facile

Réalisation : 15 min

Outils utilisés :
Galerie d'effets
Palette Aspect
Palette Nuancier

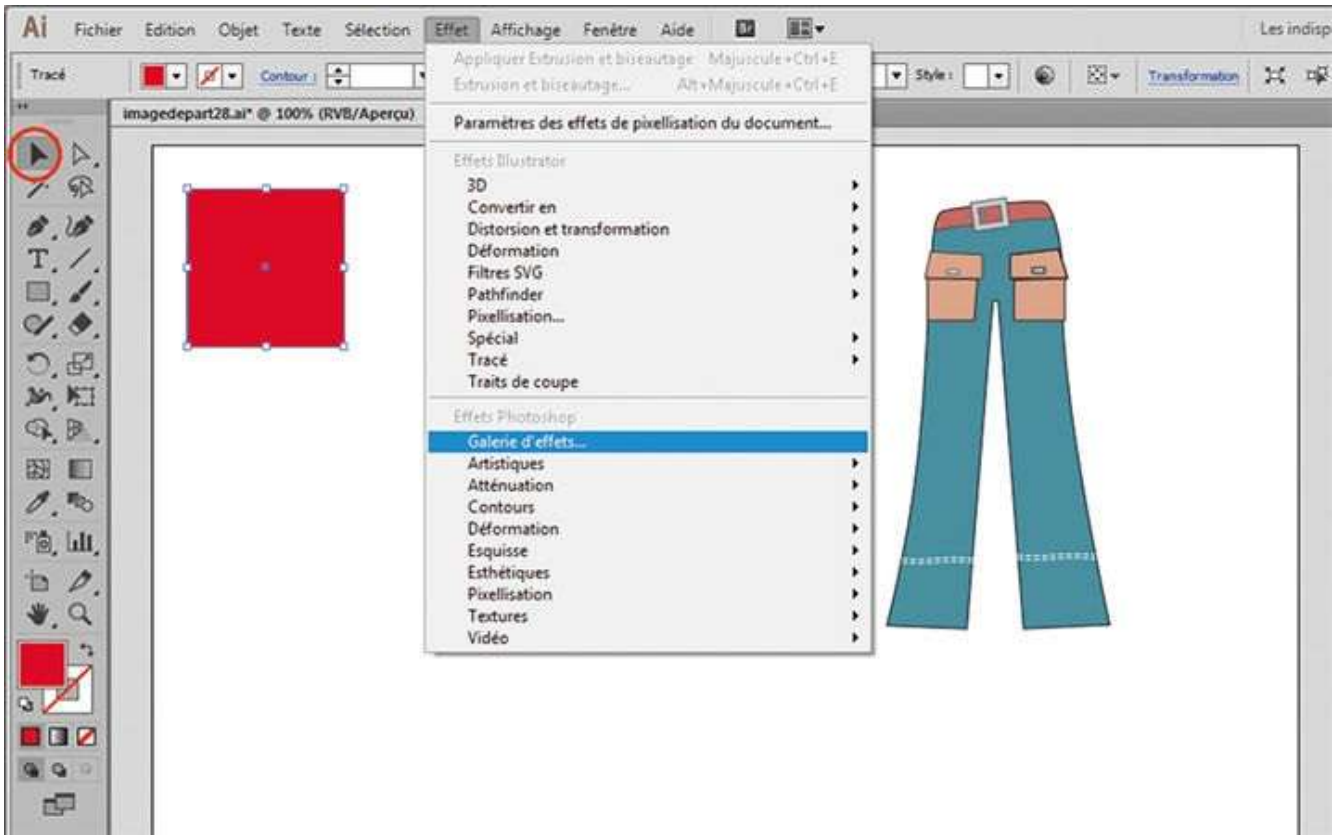


Dans les deux ateliers précédents, vous avez exploité l'effet 3D, qui appartient à la famille des effets vectoriels. Mais dans l'arsenal proposé par Illustrator figurent également tous les effets qui utilisent des pixels de l'image, comme les effets

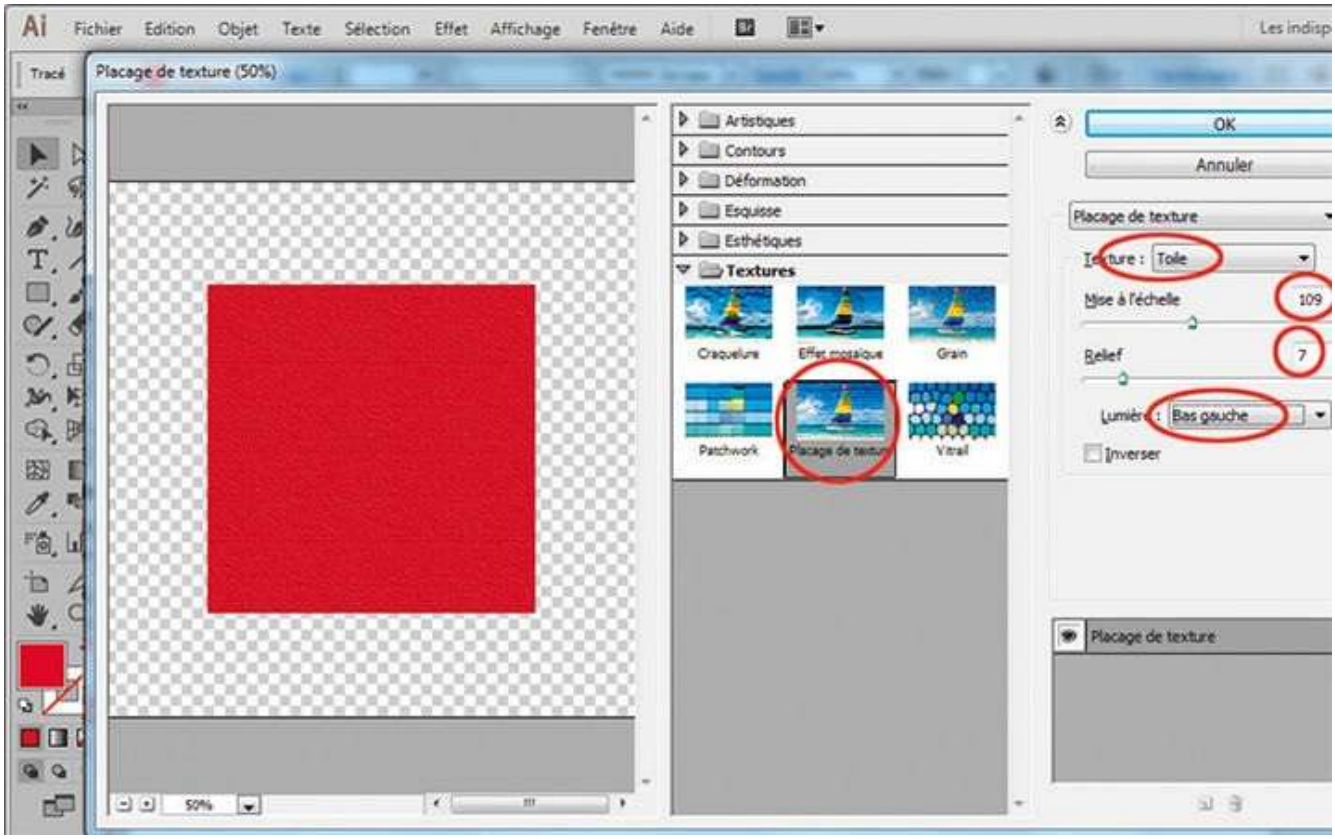
Photoshop. Regroupés sous le nom de galerie d'effets, ces derniers ne sont autres que les filtres du logiciel Photoshop. D'ailleurs, le travail à effectuer dans cet exercice pourrait être réalisé dans ce logiciel, puisqu'il s'agit de créer des textures à partir de ces effets : il faudra par conséquent être conscient des limites de qualité de l'image. Dans l'atelier suivant, vous enregistrerez ces textures en tant que styles graphiques, afin de pouvoir les réutiliser sur une autre illustration.

Fichier initial : imagedepart28.ai

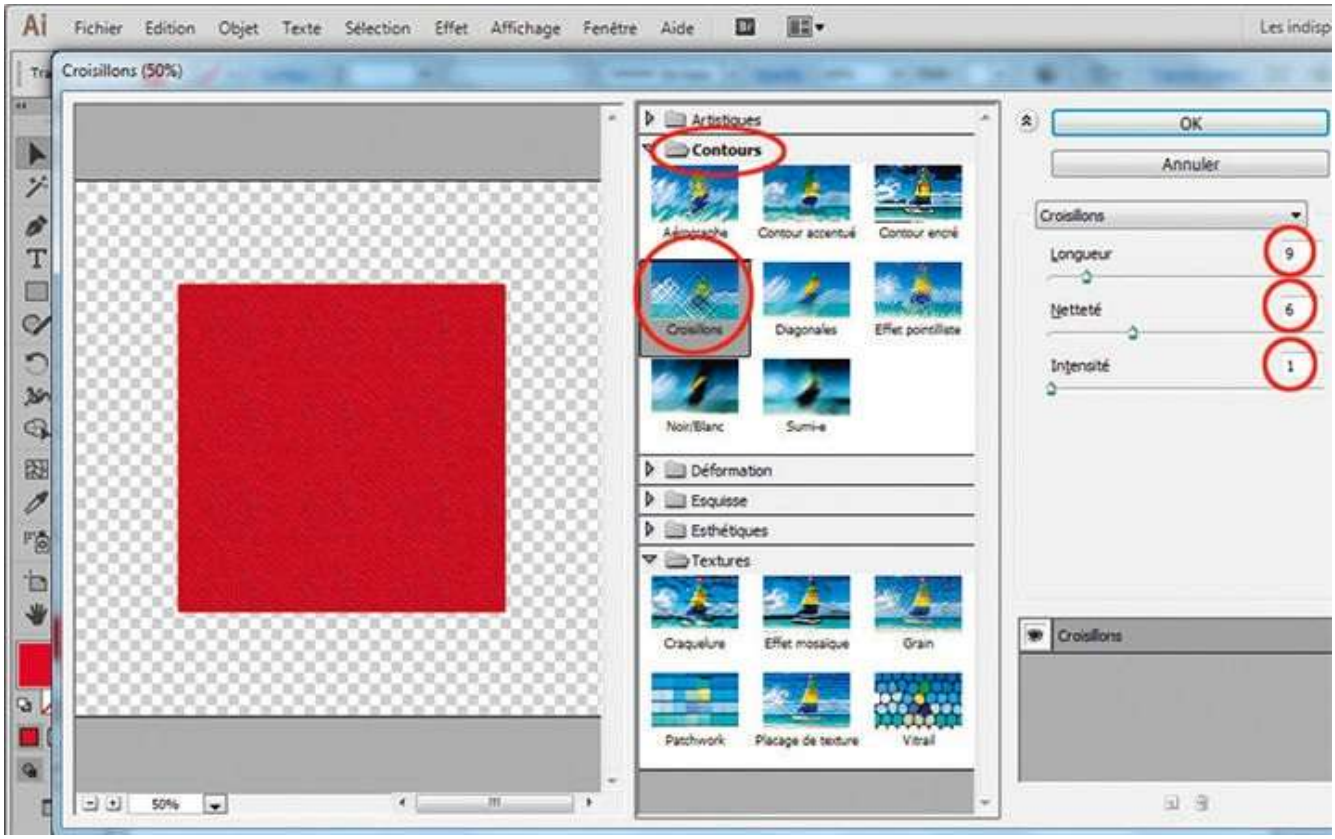
Fichier final : imagearrivee28.ai



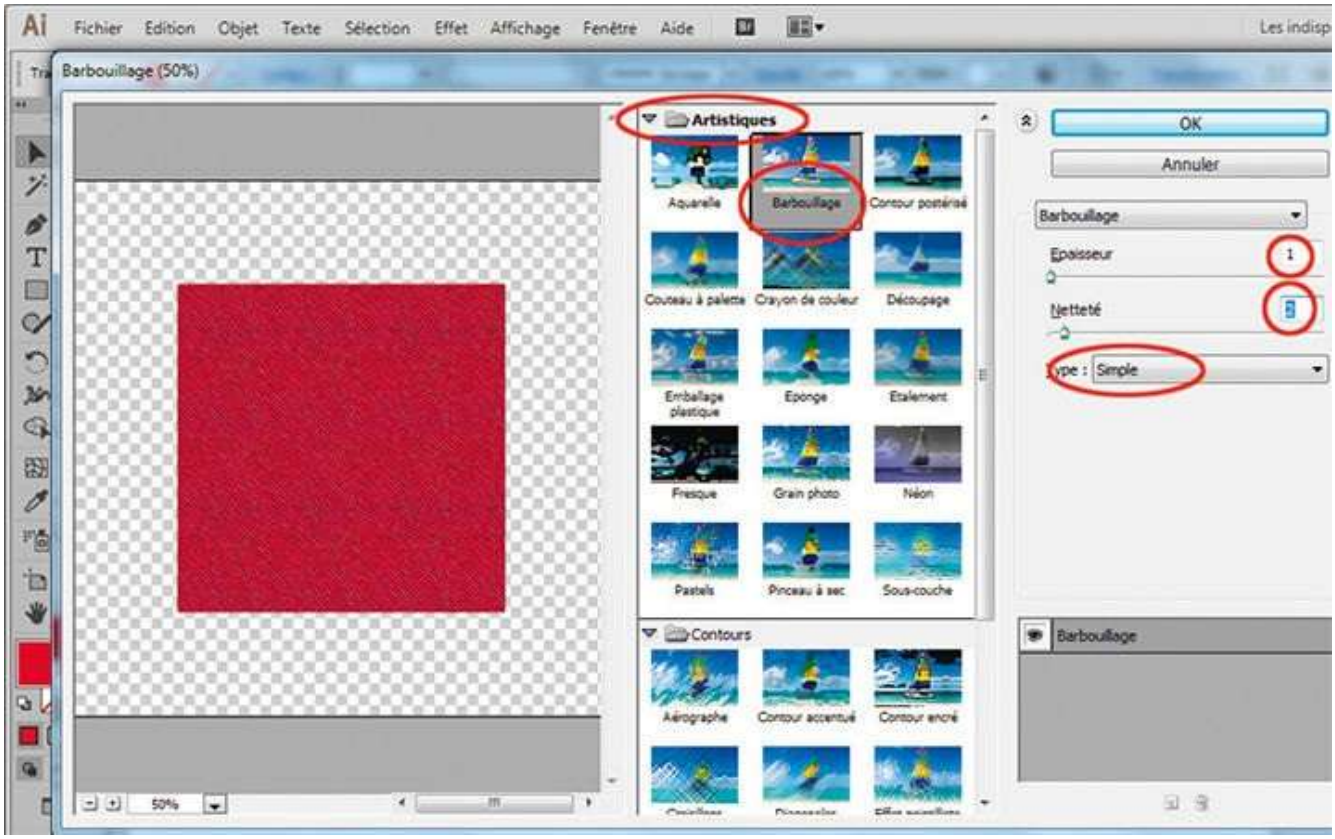
1 Ouvrez l'imagedepart28.ai. Avec l'outil Sélection, sélectionnez le carré rouge. Ouvrez ensuite la galerie d'effets Photoshop via le menu Effet>Galerie d'effets.



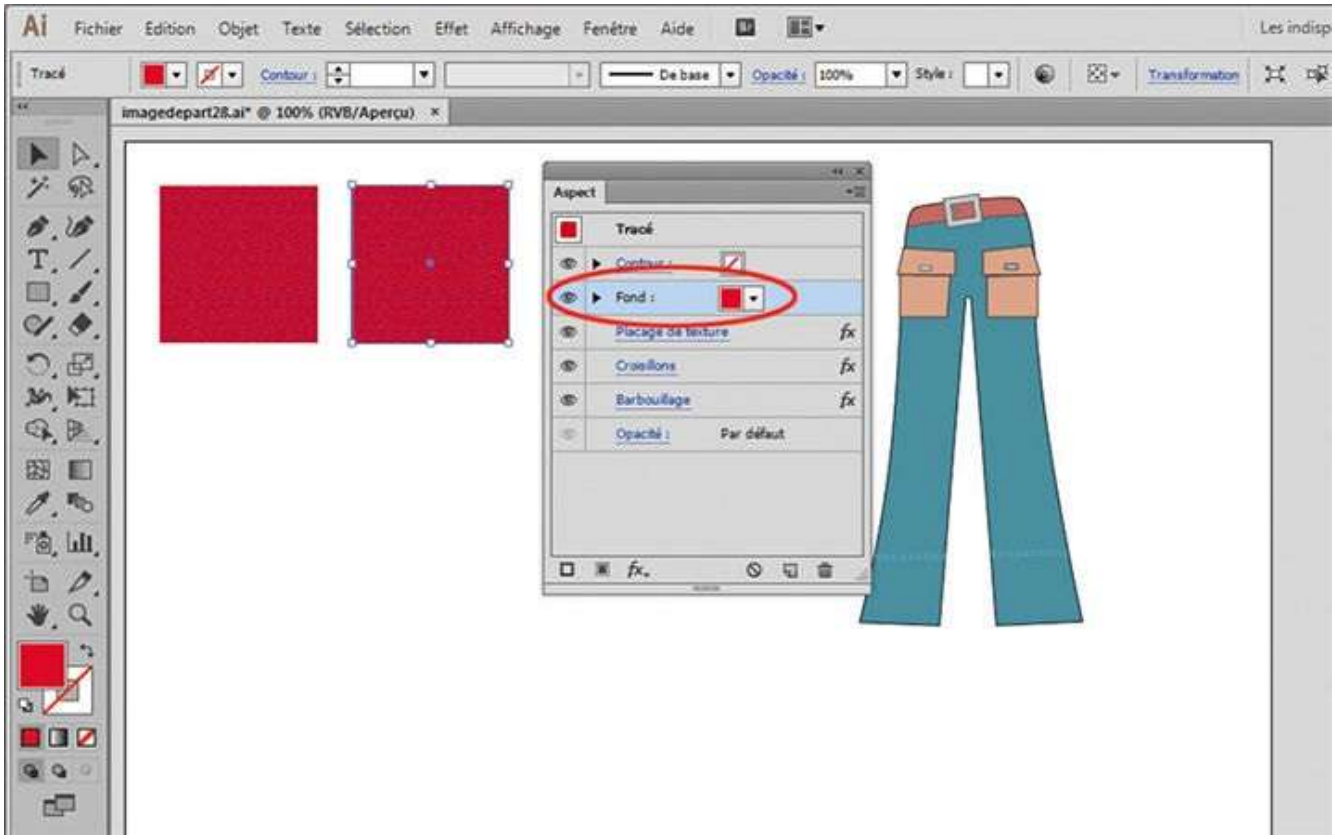
2 Dépliez l'onglet Textures et sélectionnez l'effet Placage de texture. Dans le menu déroulant Texture, à droite, choisissez Toile. Saisissez 109 % pour la mise à l'échelle, 7 pour le relief et optez pour Bas gauche dans le menu déroulant Lumière. Validez par OK.



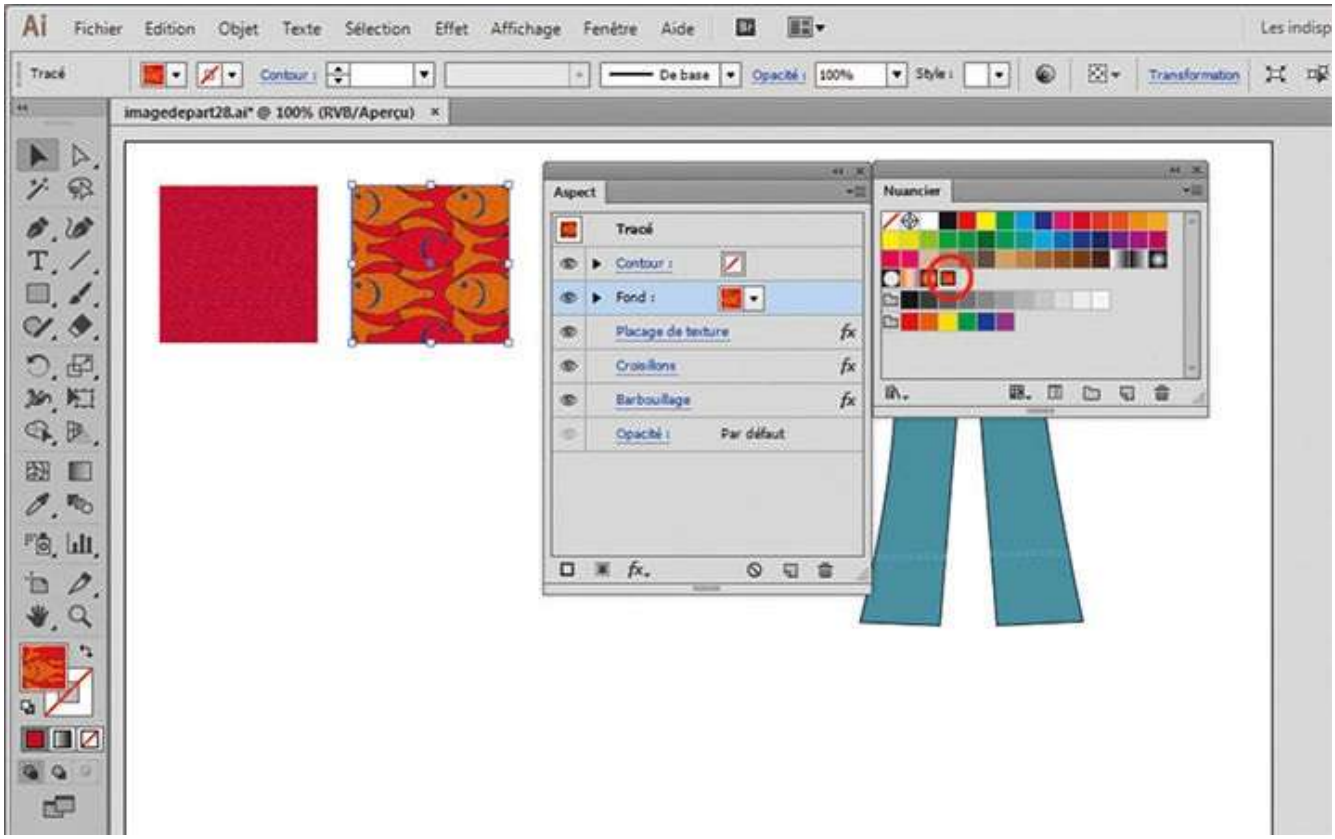
3 Ajoutez un deuxième effet Photoshop en retournant dans le menu Effet>Galerie d'effets. Dans l'onglet Contours, sélectionnez l'effet Croisillons. Saisissez 9 comme longueur, 6 comme netteté et 1 comme intensité. Validez le tout en cliquant sur le bouton OK.



4 Recommencez l'opération une troisième fois en choisissant cette fois l'effet Barbouillage dans l'onglet Artistiques. Saisissez 1 comme épaisseur, 2 comme netteté et sélectionnez Simple comme type de barbouillage. Validez le tout par OK.



5 Le carré rouge étant toujours sélectionné, dupliquez-le en le déplaçant, tout en maintenant enfoncée la touche Alt. Via le menu Fenêtre>Aspect, ouvrez ensuite la palette Aspect, qui répertorie tous les effets utilisés sur une image. Sélectionnez la partie Fond de la palette en cliquant dessus.



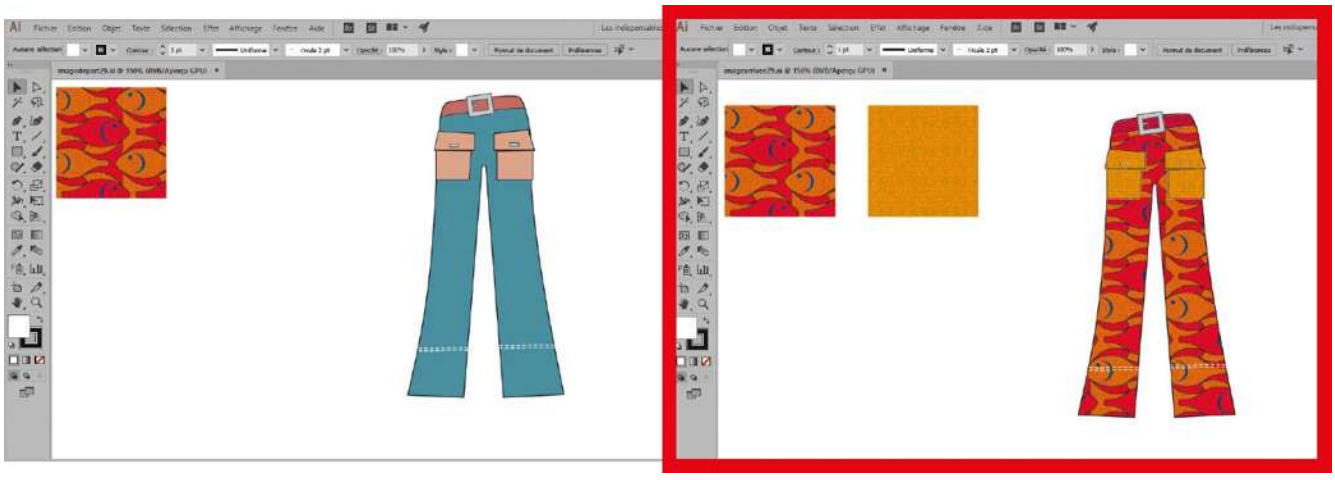
6 Ouvrez enfin la palette Nuancier via le menu Fenêtre> Nuancier et choisissez le motif avec les poissons en cliquant dessus. Une nouvelle texture est ainsi créée, combinant ce motif et les effets Photoshop ajoutés précédemment.

Créer un style graphique

Très facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :
Palette Aspect
Palette Styles graphiques
Palette Nuancier

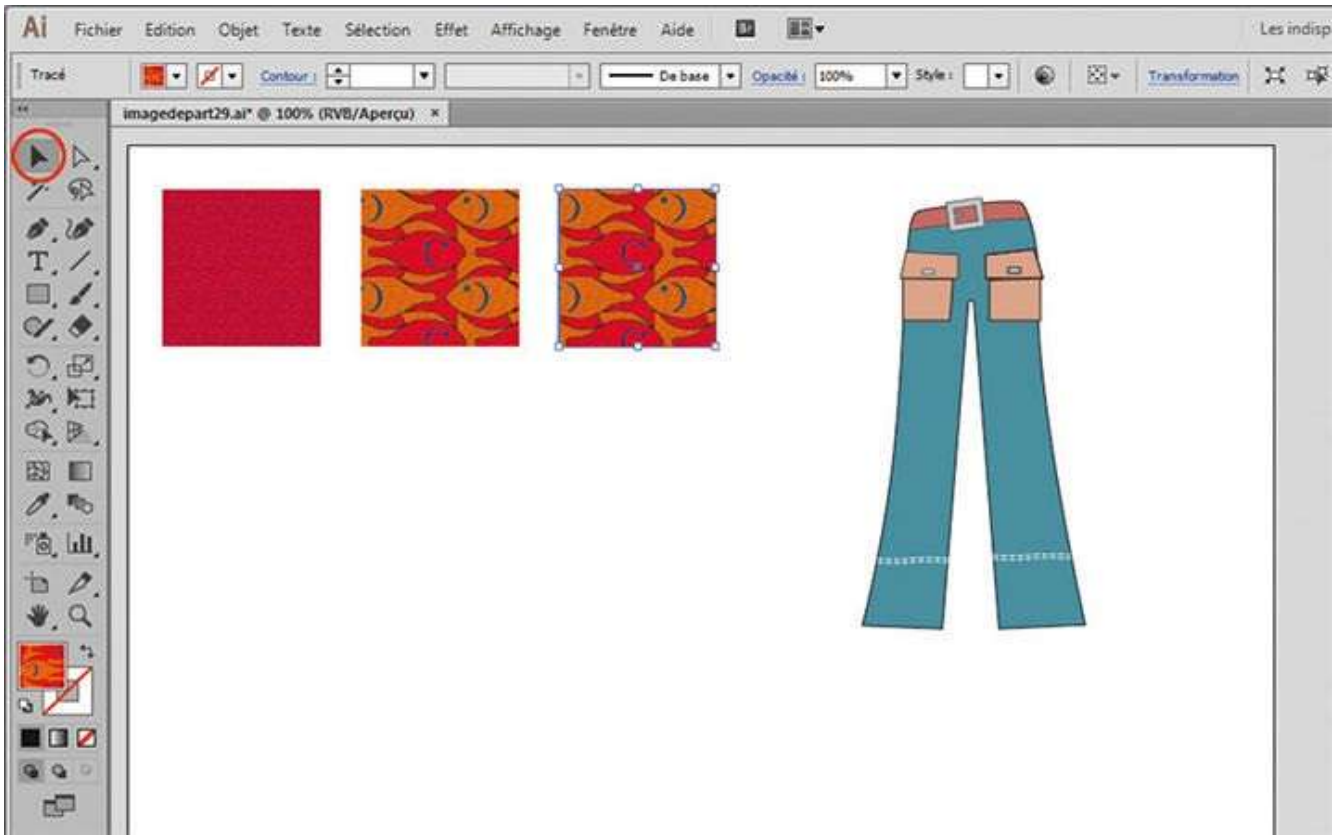


Déjà utilisée dans l'atelier précédent, la palette Aspect permet non seulement de visualiser tous les effets appliqués à un objet vectoriel, mais également d'en modifier ou supprimer certains. Devant la diversité des paramètres pouvant être associés à cet

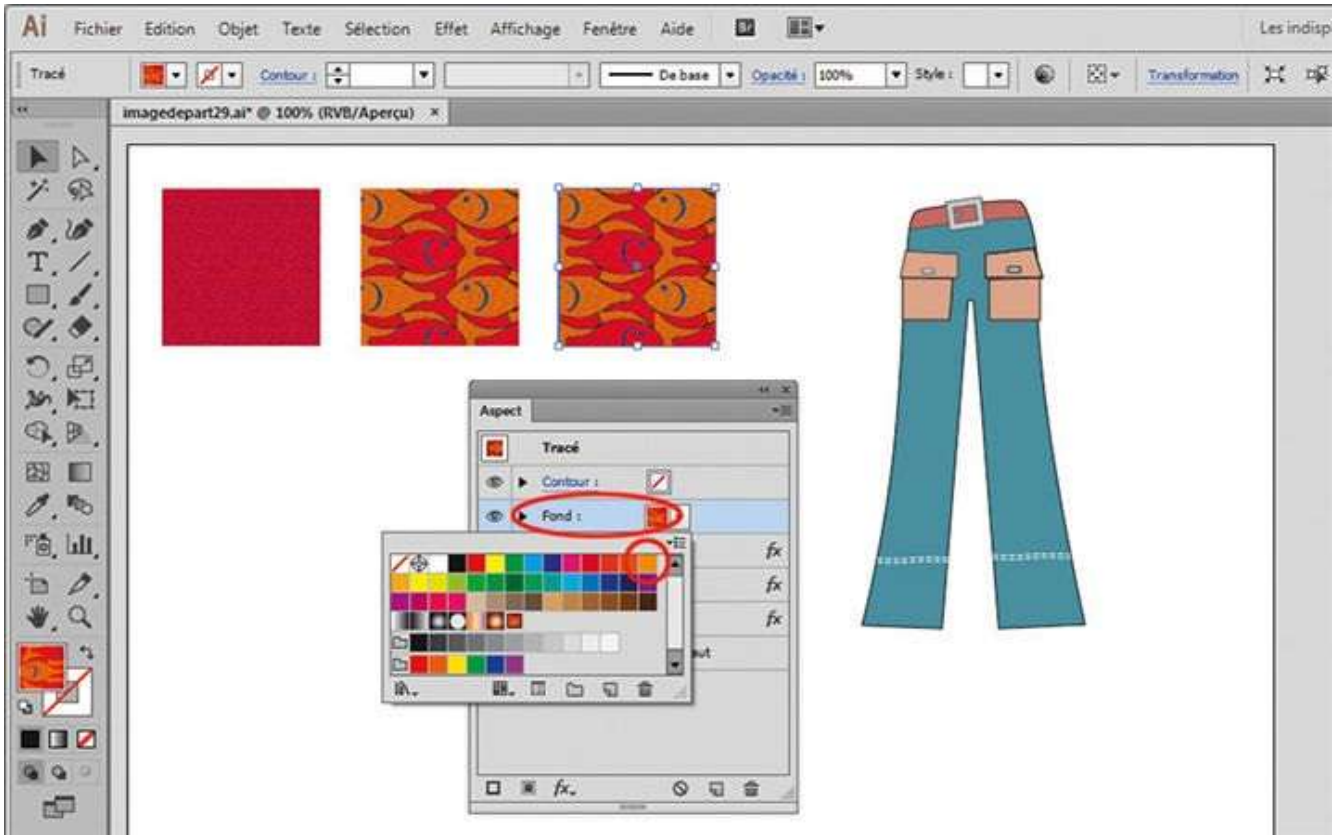
objet, il serait appréciable de pouvoir enregistrer ses styles pour les attribuer à d'autres tracés, ce qui éviterait de répéter un certain nombre d'opérations fastidieuses. C'est justement ce que propose Illustrator avec sa palette Styles graphiques, qui permet d'enregistrer, par simple glisser-déposer, le style d'un objet vectoriel, qui devient alors disponible pour d'autres traitements graphiques. Dans cet exercice, vous allez ainsi enrichir une illustration avec les textures créées dans l'atelier précédent.

Fichier initial : imagedepart29.ai

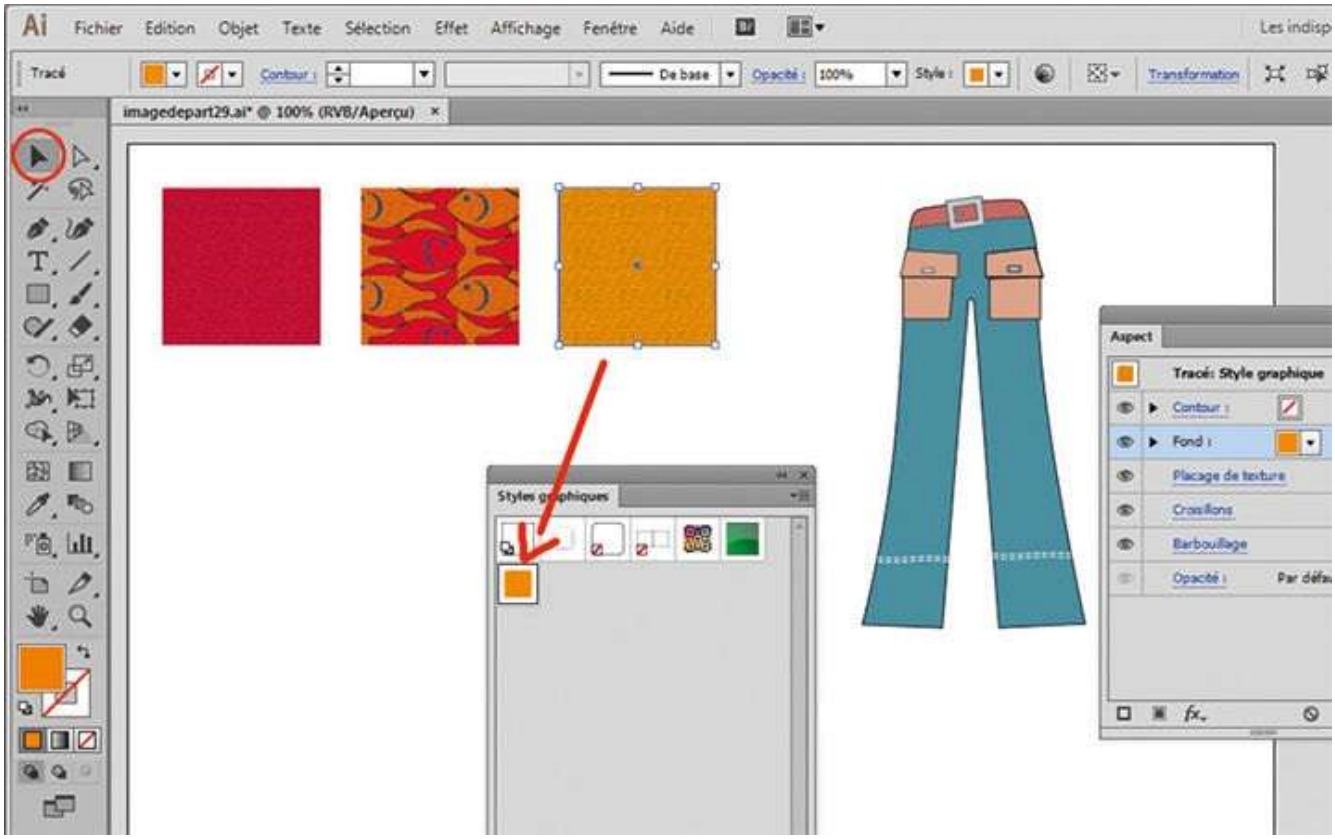
Fichier final : imagearrivee29.ai



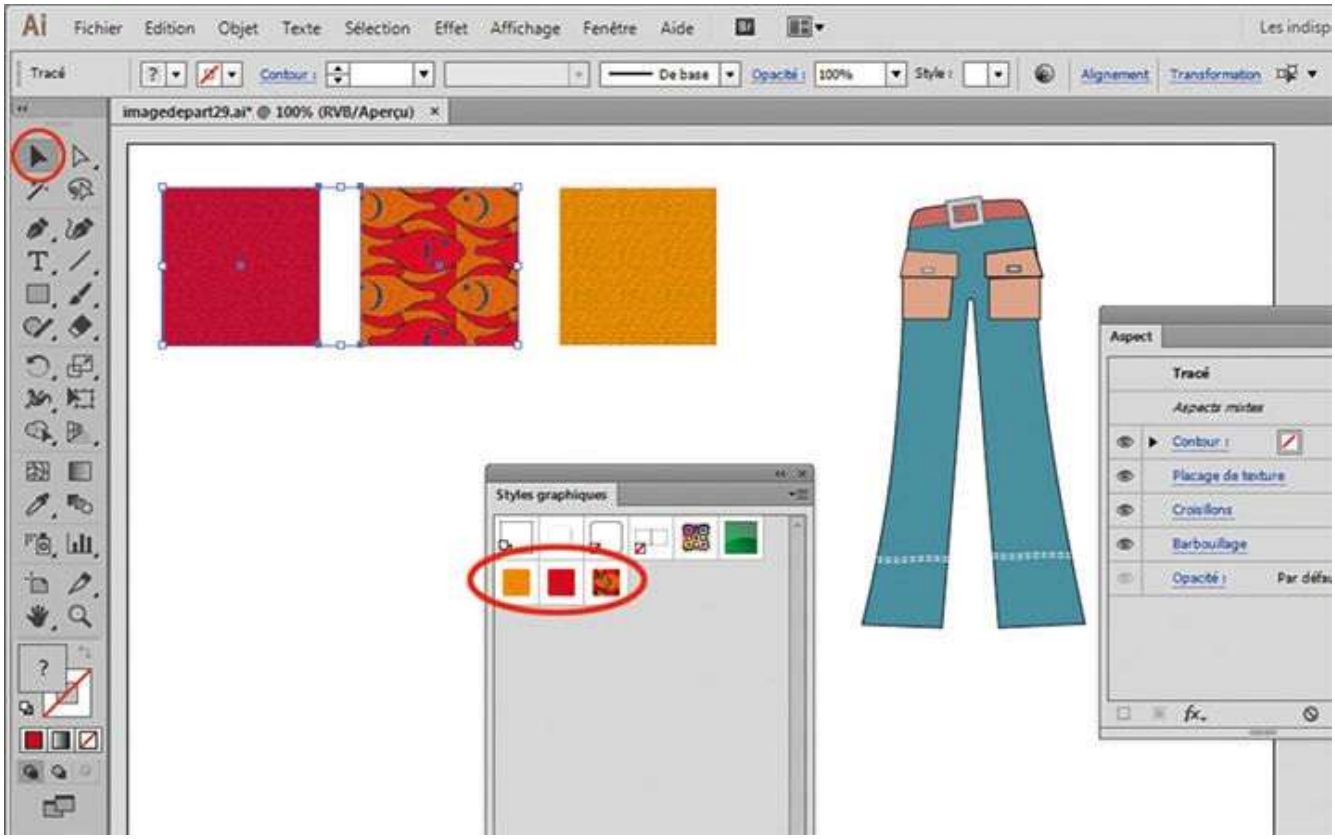
1 Ouvrez l'image de départ. Avant de créer un style graphique, commencez par dupliquer le carré à motifs de poissons, avec l'outil Sélection et la touche Alt enfoncée.



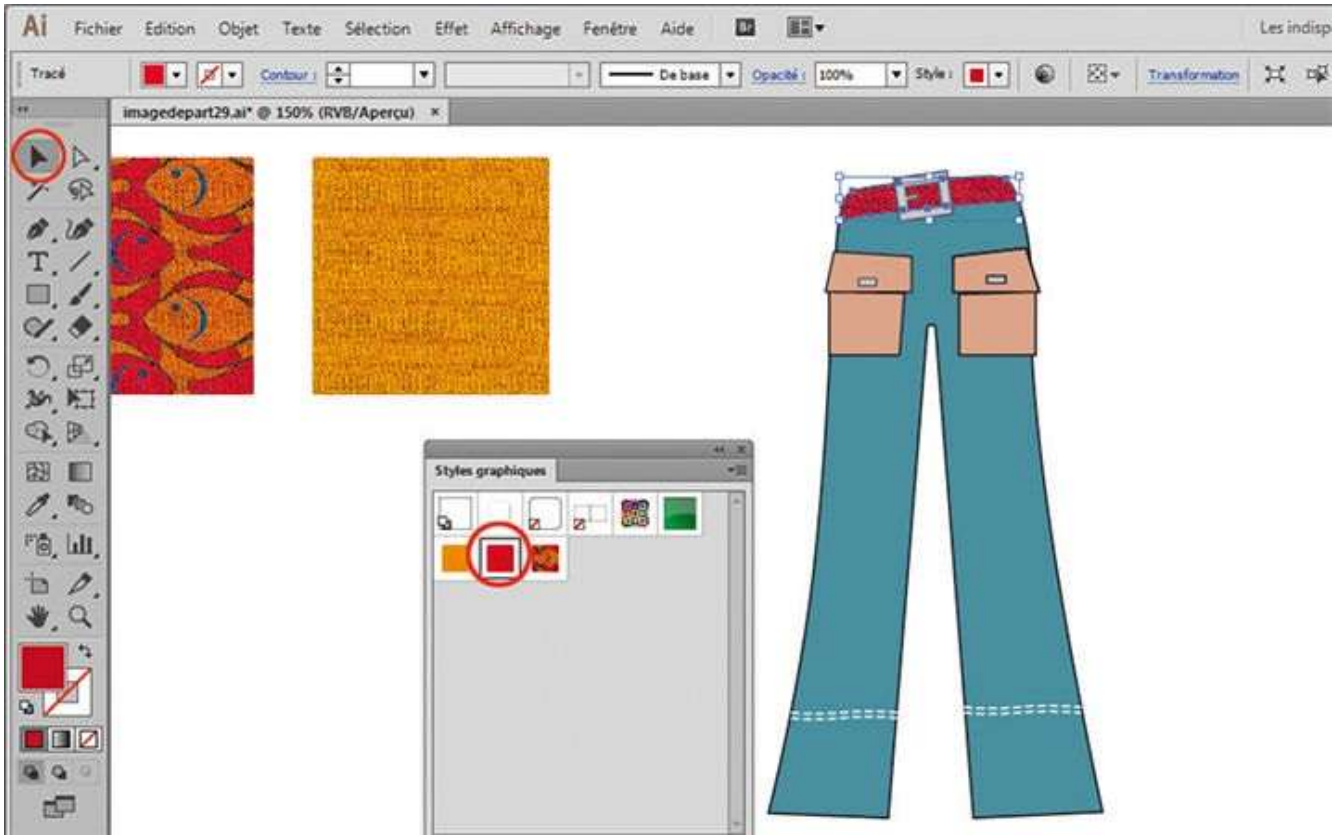
2 Ouvrez la palette Aspect via le menu Fenêtre>Aspect et cliquez sur le carré de couleur correspondant à la partie Fond : le nuancier apparaît. Sélectionnez une couleur orange en cliquant dessus : une nouvelle texture est ainsi créée.



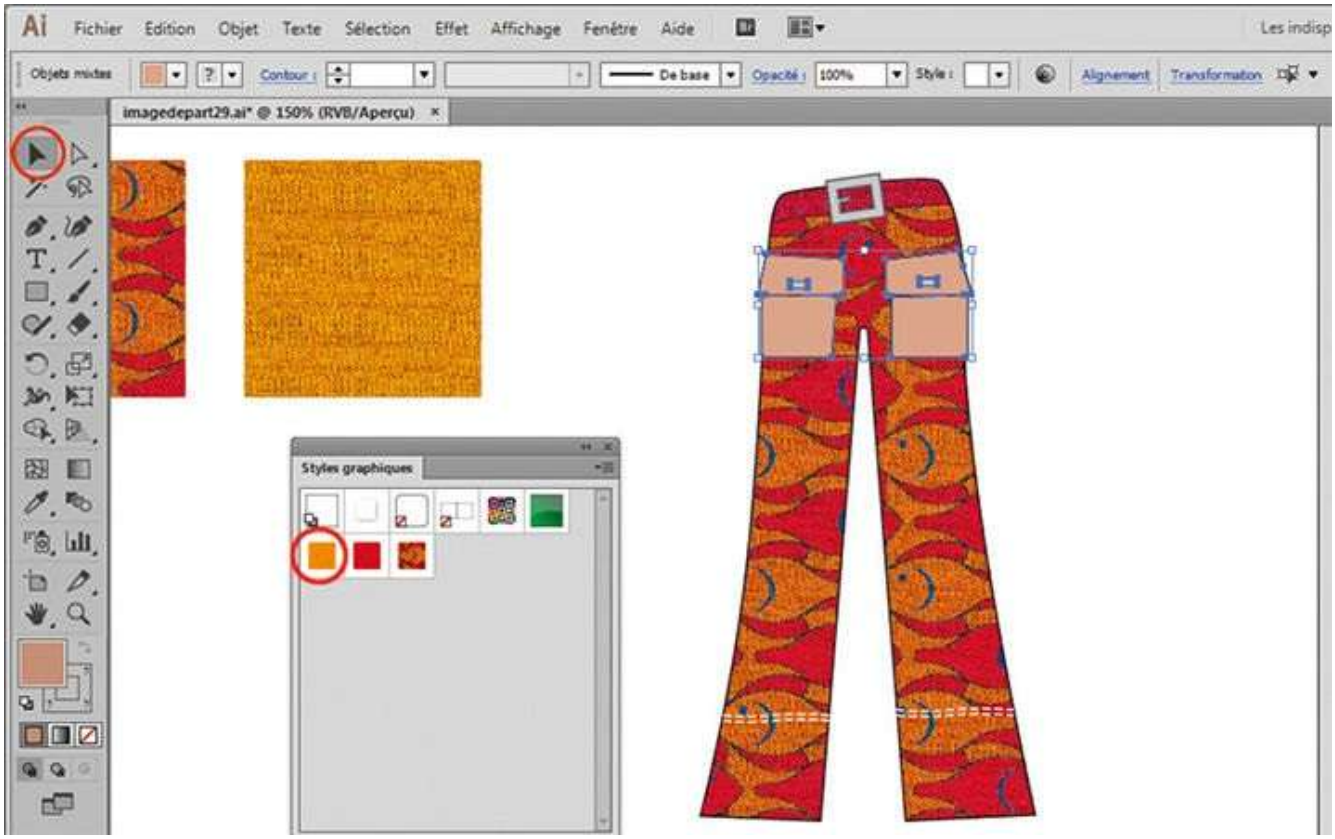
3 Ouvrez ensuite la palette Styles graphiques via le menu Fenêtre>Styles graphiques. Avec l'outil Sélection, glissez-déposez le carré nouvellement créé dans cette palette : un nouveau style est ainsi créé.



4 Reproduisez cette dernière opération avec les deux autres carrés figurant sur le plan de travail : vous disposez ainsi de trois nouveaux styles.



5 Avec l'outil Sélection, sélectionnez la ceinture du pantalon situé à droite et cliquez sur le style graphique rouge de la palette Styles graphiques. Ce style est alors appliqué à la ceinture.



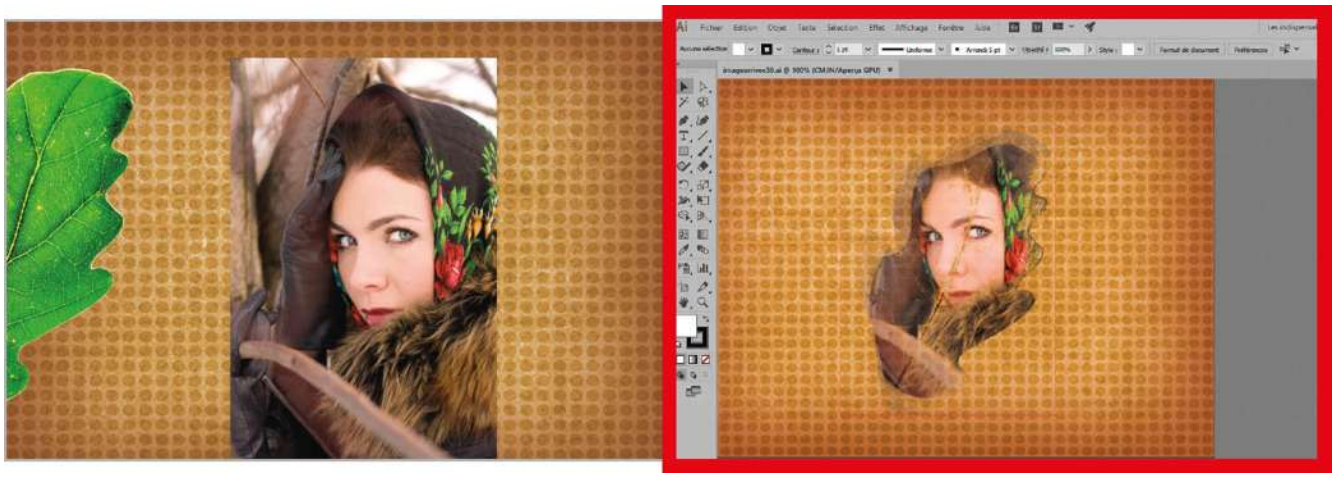
6 Sélectionnez ensuite le pantalon et cliquez sur le style à motifs de poissons. Sélectionnez enfin les poches et attribuez-leur le style de couleur orange.

Fusionner deux illustrations

Assez facile

Réalisation : 15 min

Outils utilisés :
Palette Nuancier
Palette Transparence
Masque d'opacité



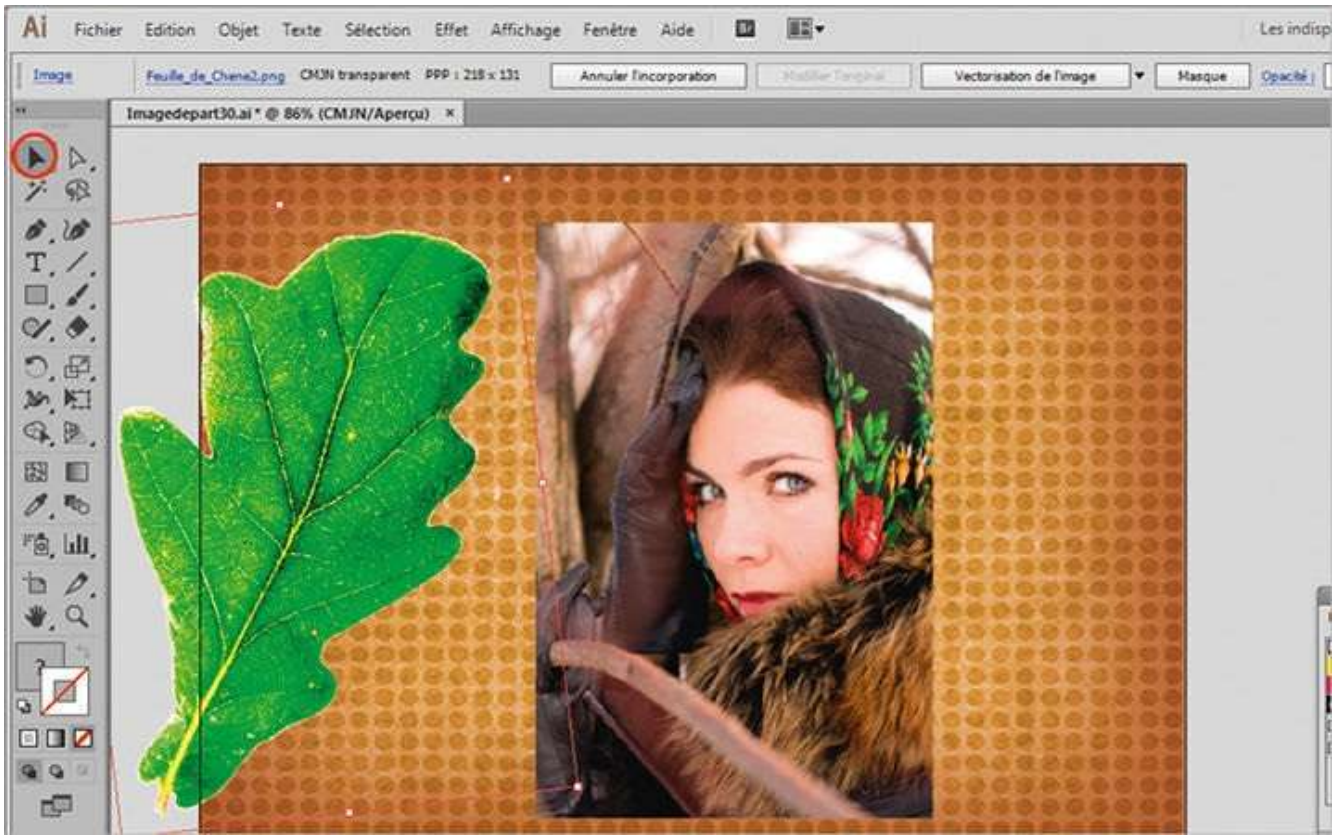
Dans la palette Transparence, Illustrator possède une fonction relativement bien dissimulée qui permet de créer un masque d'opacité. Différent du masque d'écrêtage vu dans l'atelier 21, ce masque repose sur le même principe que les masques de fusion de

Photoshop, permettant de masquer ou de révéler certaines zones d'une illustration, à la manière d'un pochoir, avec des possibilités de dégradés. Il ne possède que des valeurs monochromes : le noir cache, tandis que le blanc laisse apparaître.

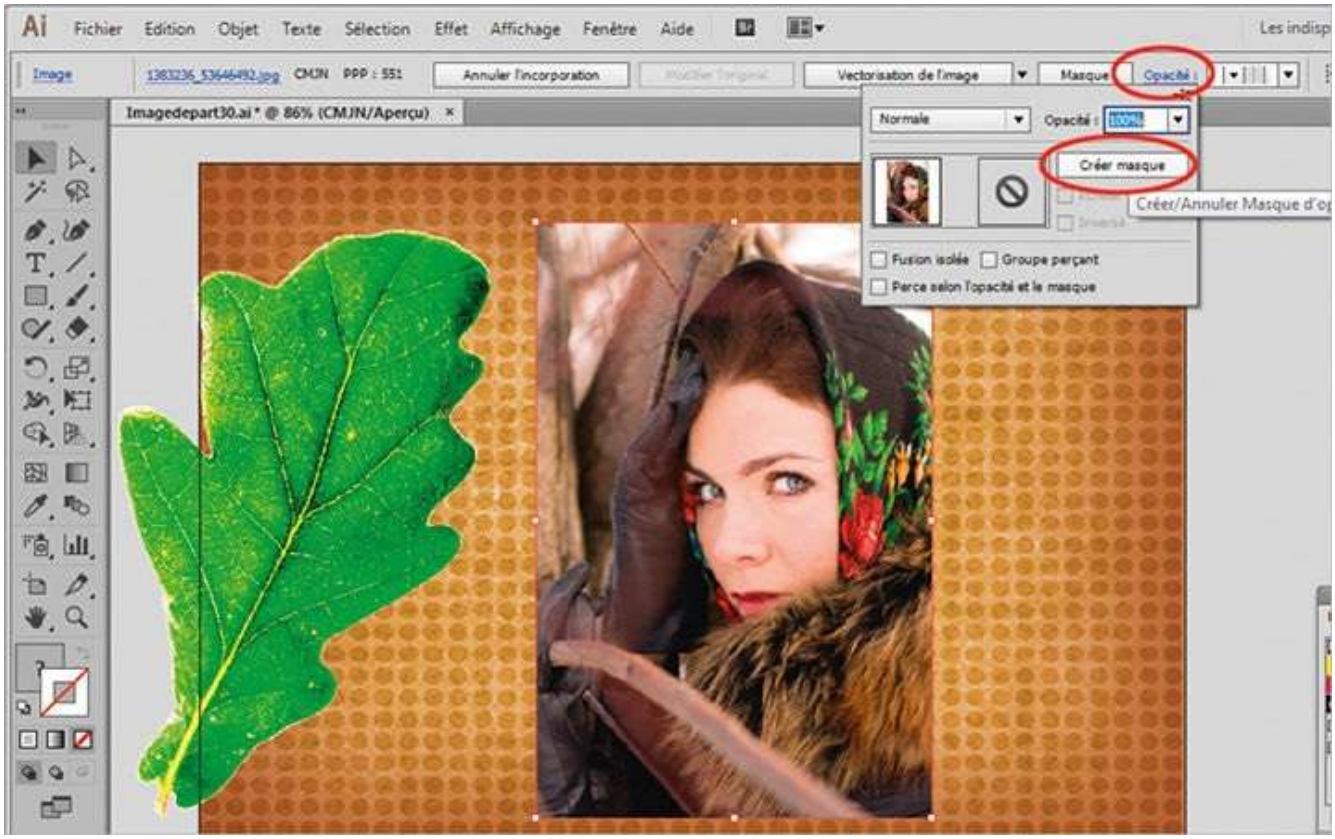
Si l'on incorpore un dégradé noir et blanc ou de couleurs dans un masque, on peut créer des effets de fusion entre deux images ou créer des effets de transparence progressive. Cette fonction s'est relativement améliorée depuis la version CS6 d'Illustrator, car il suffit de créer le masque d'opacité par simple clic dans la palette Transparence.

Fichier initial : imagedepart30.ai

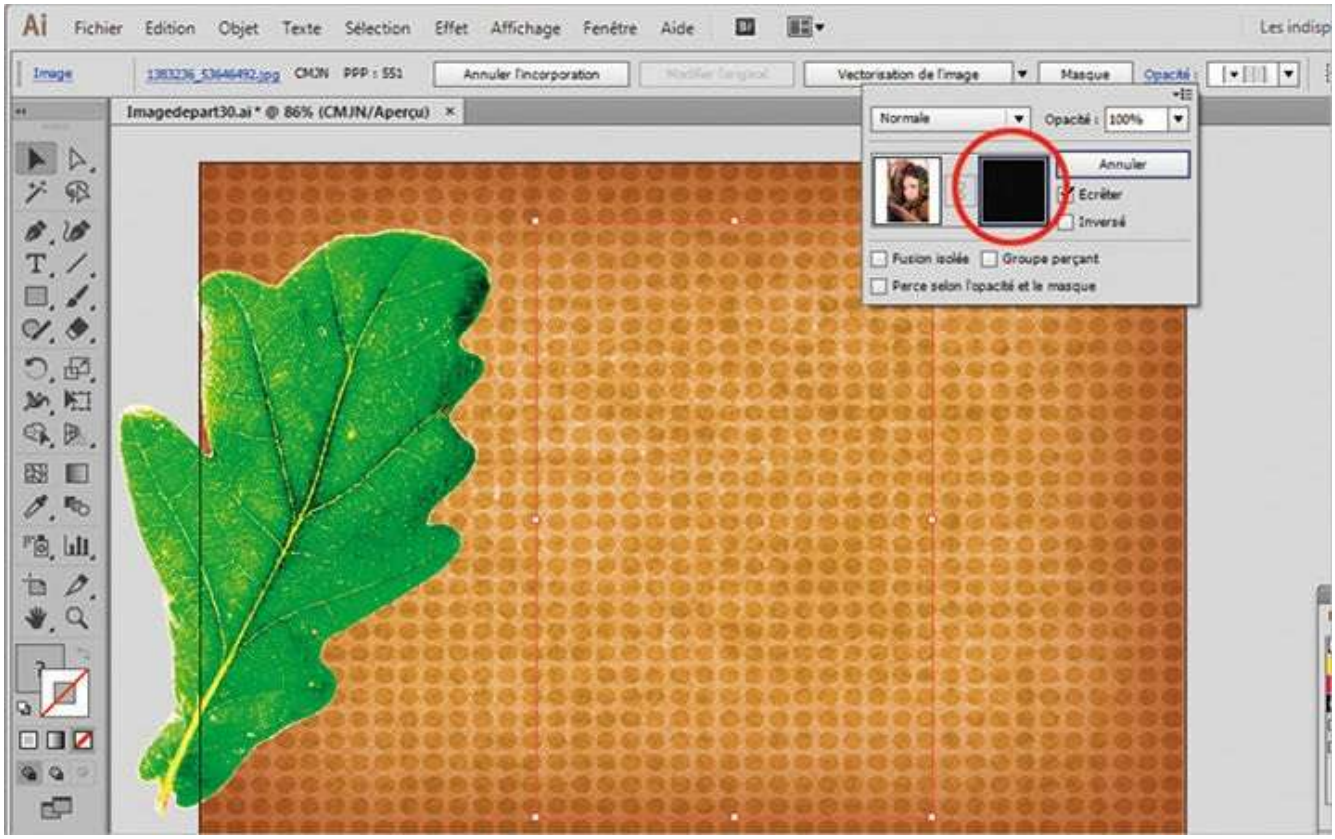
Fichier final : imagearrivee30.ai



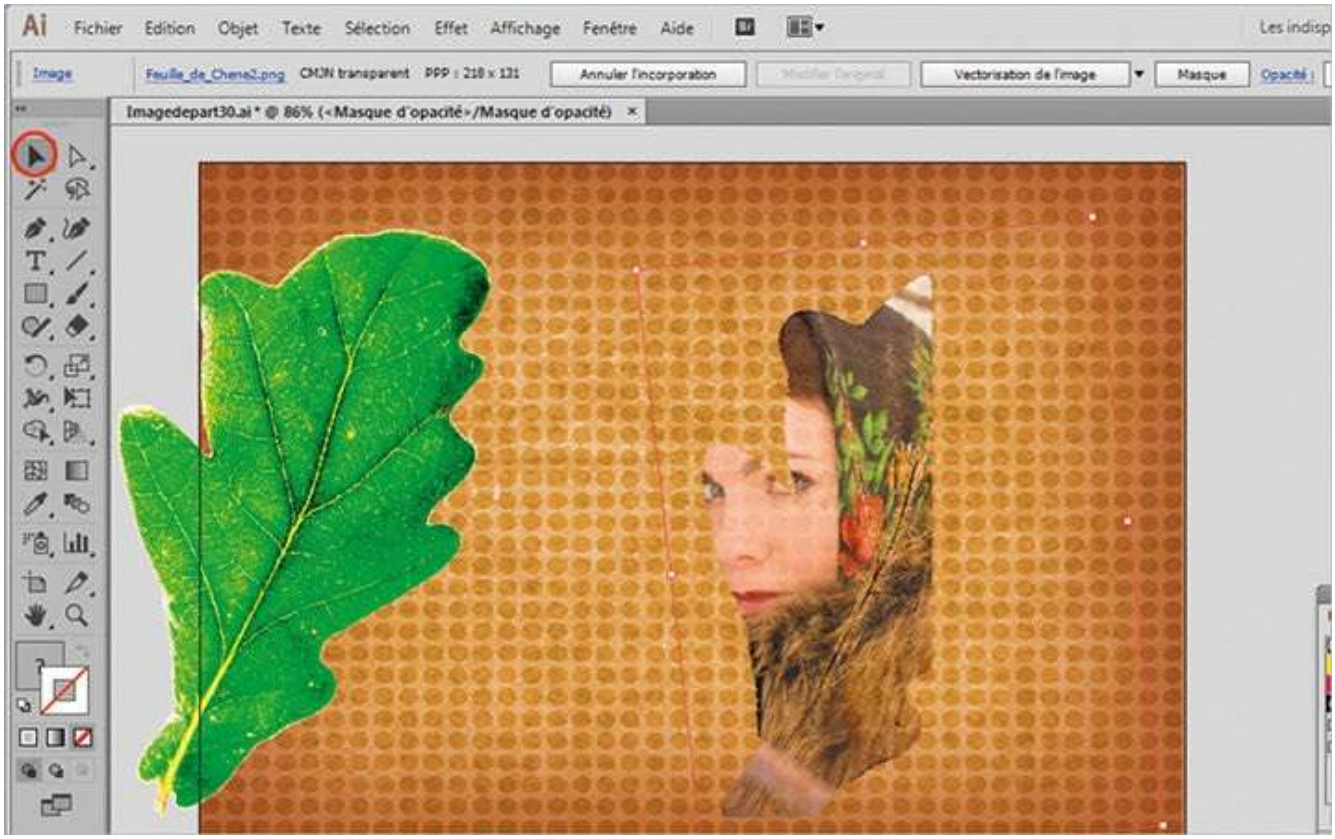
1 Ouvrez l'image de départ. Avec l'outil Sélection, sélectionnez l'image de la feuille de chêne et copiez-la via le raccourci Ctrl + C.



2 Sélectionnez ensuite l'image de la jeune femme, cliquez en haut sur le menu Opacité pour ouvrir la palette Transparence et cliquez sur le bouton Créer masque.



3 Dans la palette Transparence, cliquez dans la zone de masque, de couleur noire : un contour bleu foncé apparaît tout autour.



4 Via le raccourci Ctrl + V, collez l'image de la feuille de chêne. Avec l'outil Sélection, déplacez-la à l'endroit de votre choix.

5 Sélectionnez l'outil Pinceau et ouvrez la palette Formes via le menu Fenêtre>Formes ou en pressant la touche F5. Sélectionnez la forme balai à franges. Choisissez un contour noir en cliquant sur le sélecteur de couleurs, puis peignez sur les bords de l'illustration pour les estomper.

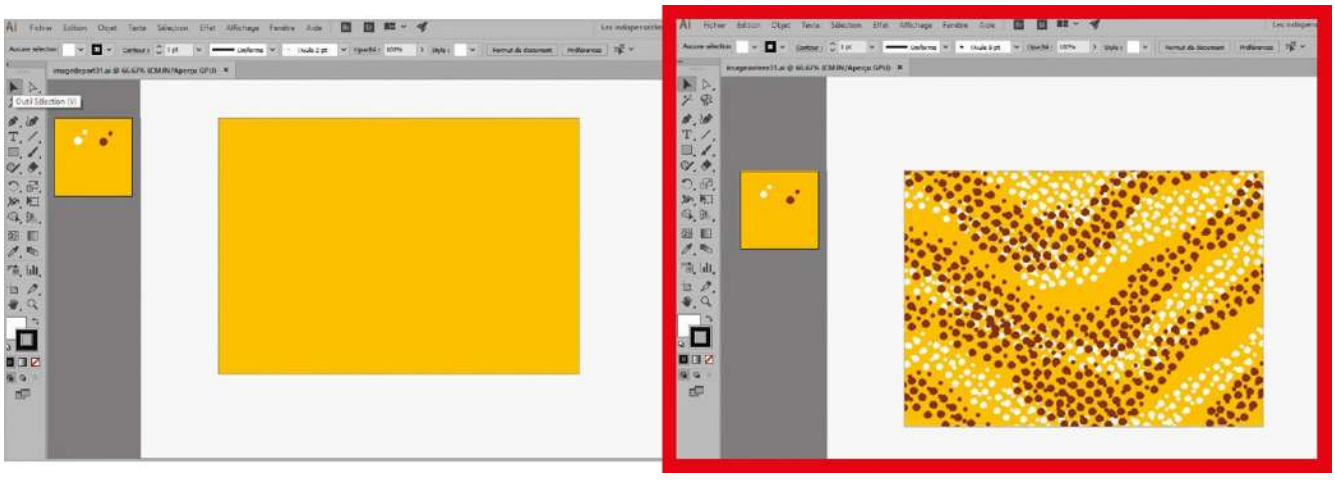
6 L’outil Pinceau toujours sélectionné, ouvrez la palette Nuancier et appliquez la couleur blanche au contour du sélecteur de couleurs. Peignez cette fois à l’intérieur de l’illustration pour faire ressortir l’image de la jeune femme.

Peindre avec un symbole

Facile

Réalisation : 15 min

Outils utilisés :
Palette Symboles
Pulvérisation de symboles

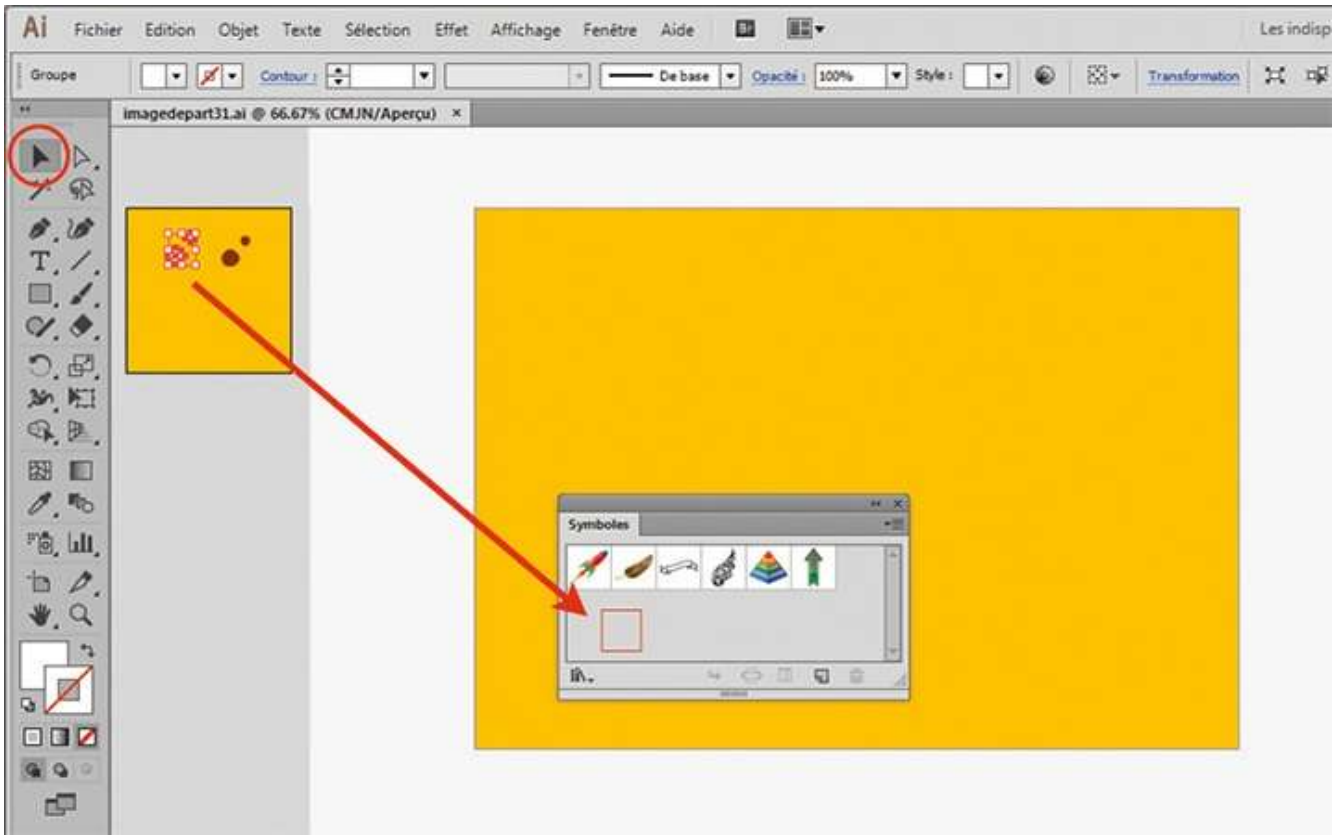


Dans Illustrator, n'importe quel tracé vectoriel et même n'importe quelle image peuvent être convertis en symboles. Pour cela, il suffit de glisser-déposer l'élément concerné dans la palette Symboles, comme dans l'atelier 26 où vous aviez plaqué un symbole sur les différentes facettes d'un objet 3D. Vous avez alors le choix entre une conversion en clip utilisable dans le logiciel Flash et une conversion en objet graphique basique.

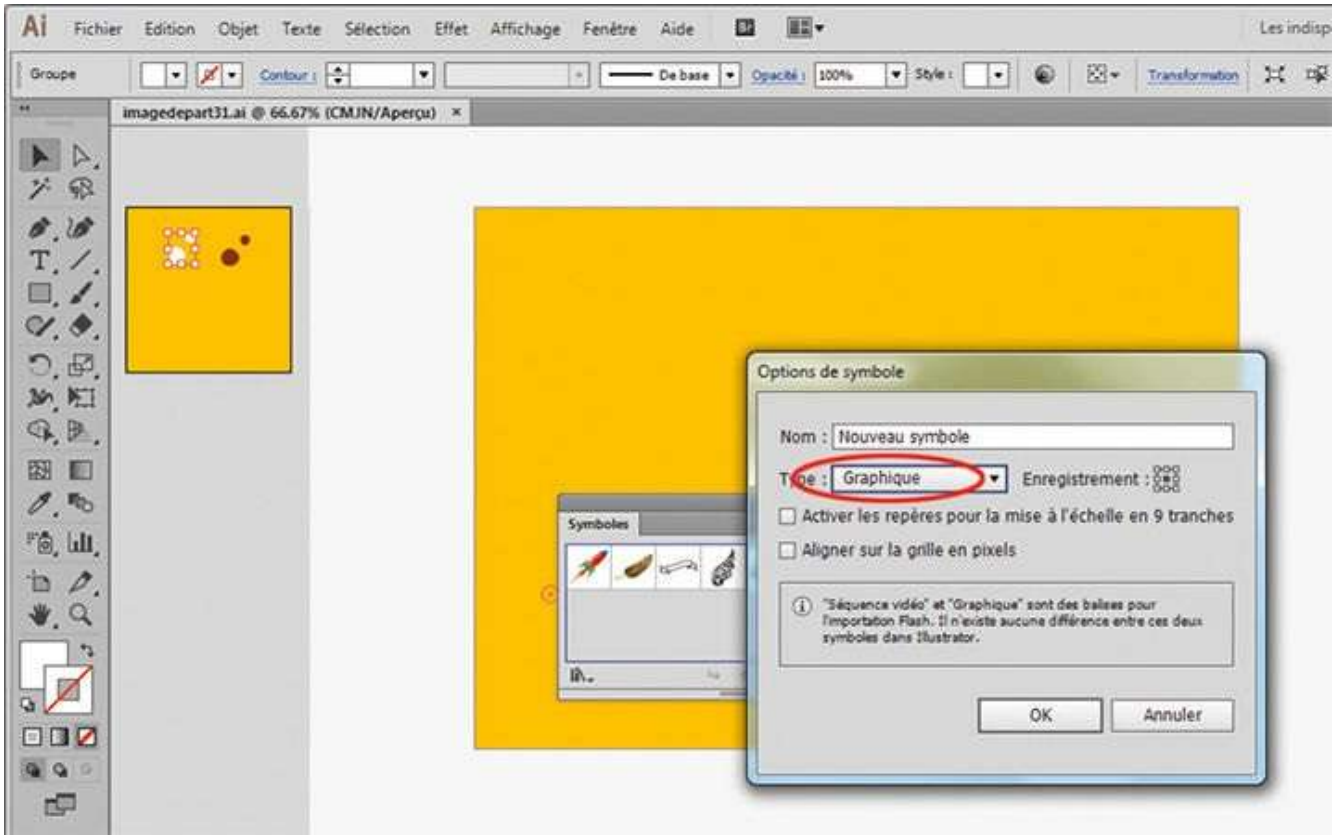
Dans cet atelier, vous allez choisir la seconde option, en créant un symbole à base de petits points, que vous utiliserez pour peindre à l'aide du pulvérisateur de symboles. Le résultat obtenu devra ressembler à un motif inspiré de l'art primitif australien…

Fichier initial : imagedepart31.ai

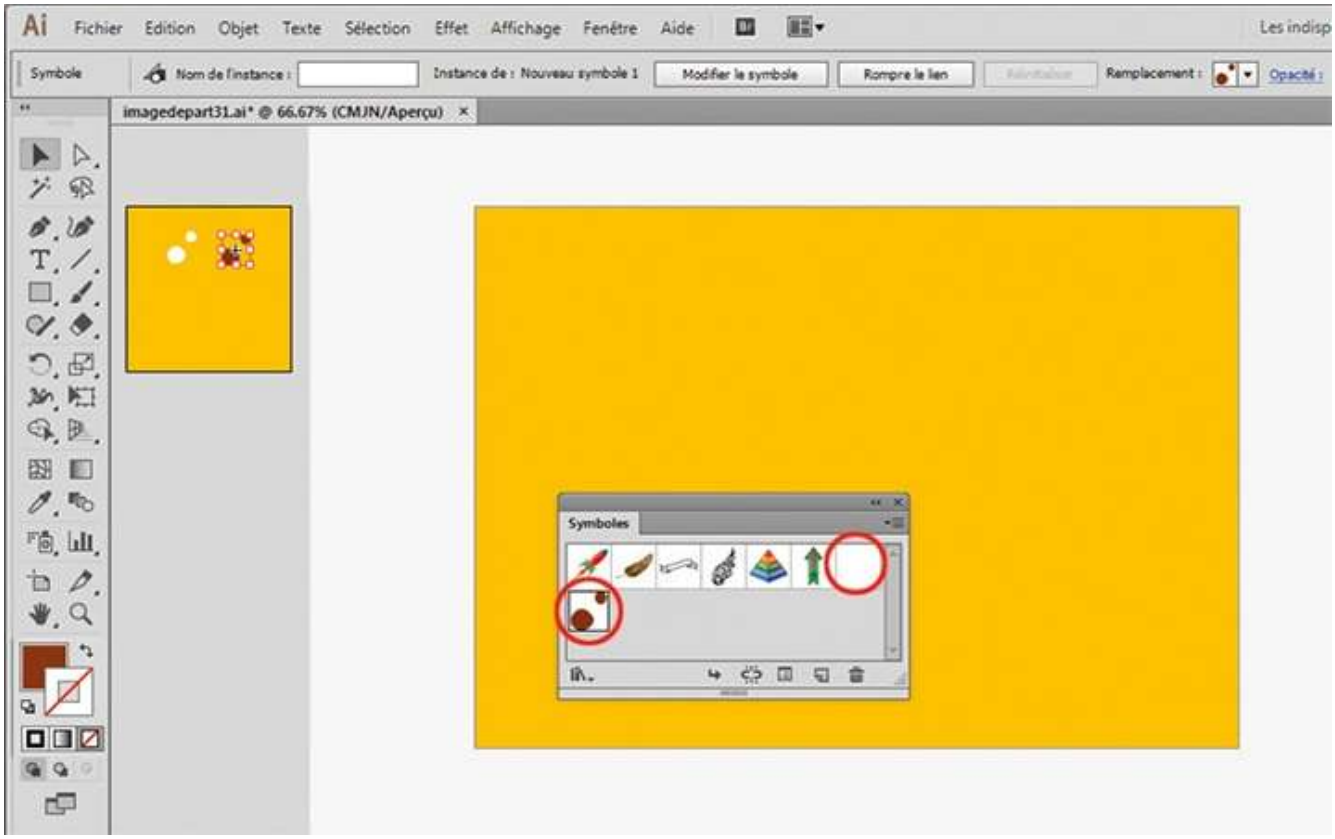
Fichier final : imagearrivee31.ai



1 Ouvrez l'image de départ, puis la palette Symboles via le menu Fenêtre>Symboles ou le raccourci Ctrl + Maj + F11. Avec l'outil Sélection, sélectionnez les deux petits points blancs en cliquant sur l'un d'eux (ils sont groupés) et placez-les dans la palette Symboles par glisser-déposer.

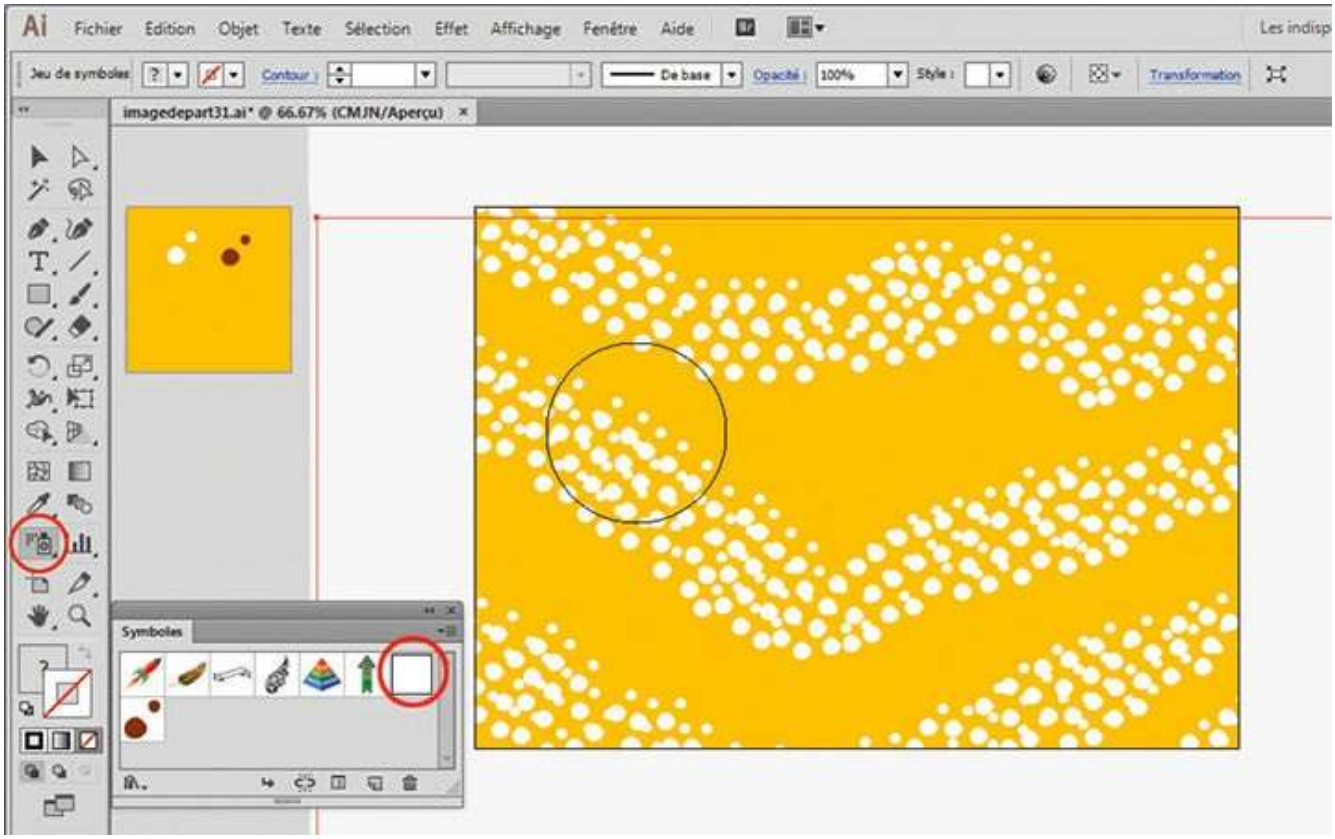


2 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez Graphique dans le menu déroulant Type et validez en cliquant sur le bouton OK.

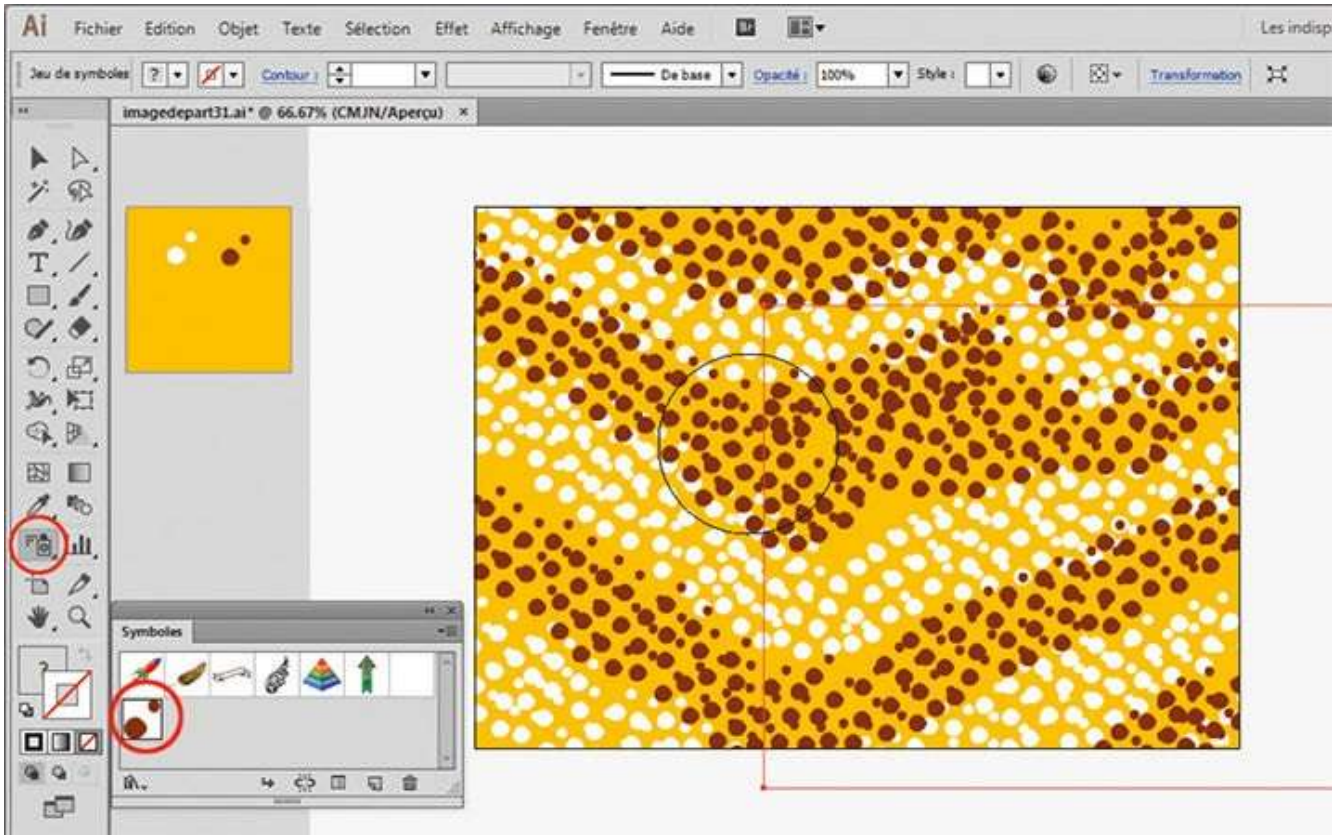


3 Procédez de façon analogue avec les petits points marron. Deux nouveaux symboles sont ainsi prêts à l'emploi.

4 Dans la palette d'outils, double-cliquez sur l'outil Pulvérisation de symboles pour accéder à ses options. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, choisissez un diamètre de 70 mm, une intensité de 10 et une densité du jeu de symboles de 6. Validez en cliquant sur OK.



5 Dans la palette Symboles, sélectionnez le symbole à petits points blancs. Activez l'outil Pulvérisation de symboles et pulvérisez des points avec la souris, en traçant des formes en V. N'hésitez pas à désélectionner via le raccourci Ctrl + Maj + A à chaque coup de pulvérisateur pour créer un spray individuel.



6 De la même manière, pulvérisez comme indiqué des points marron par-dessus les points blancs, en sélectionnant le symbole correspondant. Et le tour est joué !

Imiter un dessin de broderie

Facile

Réalisation : 10 min

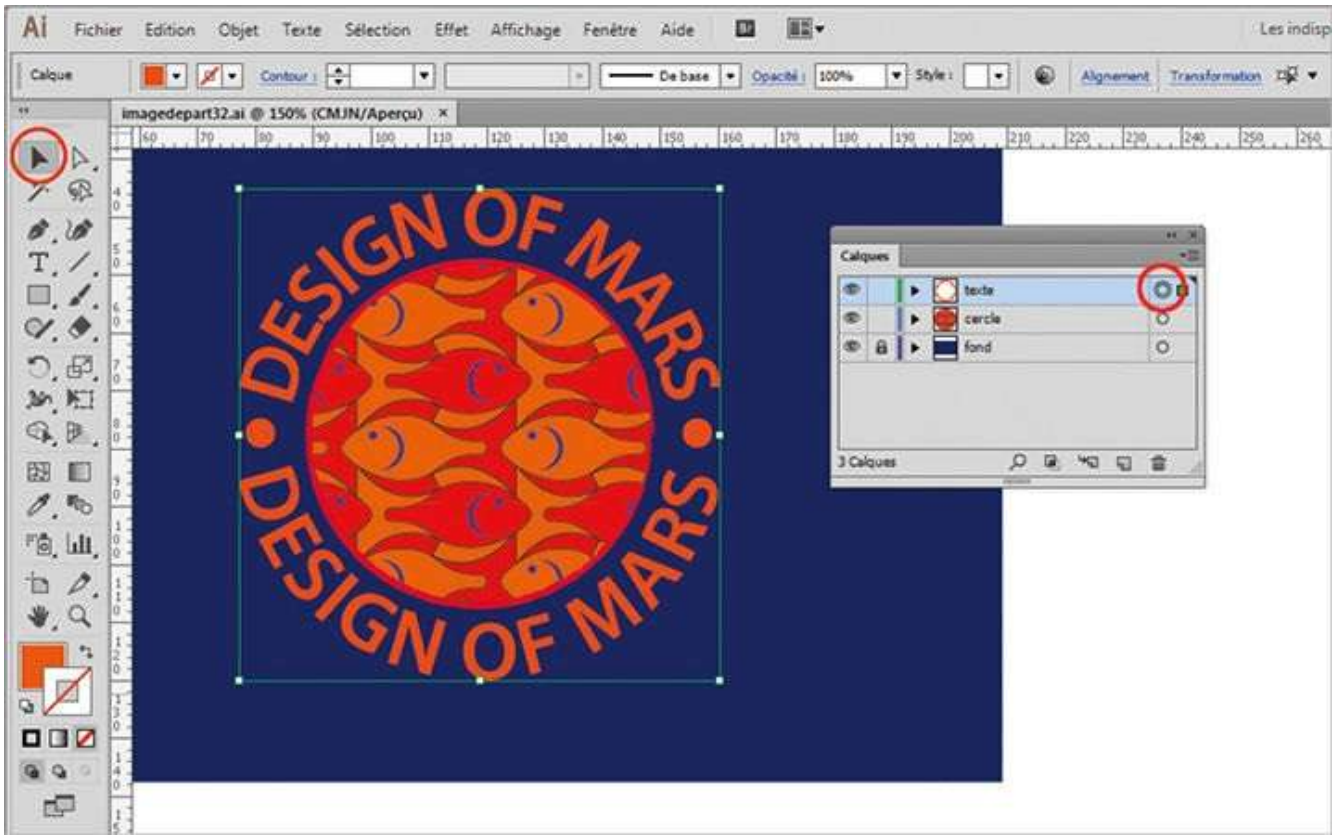
Outils utilisés :
Palette Calques
Griffonnage

Les hachures sont très employées en illustration pour donner du volume, créer des ombres et doser la lumière. Dans Illustrator, un outil permet de reproduire ce genre de rendu : il s'agit de l'effet Griffonnage, qui fonctionne comme les autres effets rencontrés dans les ateliers précédents. Par un ajustement de l'épaisseur du tracé, de l'angle, des écarts et même de l'inflexion, vous obtiendrez un style de hachures

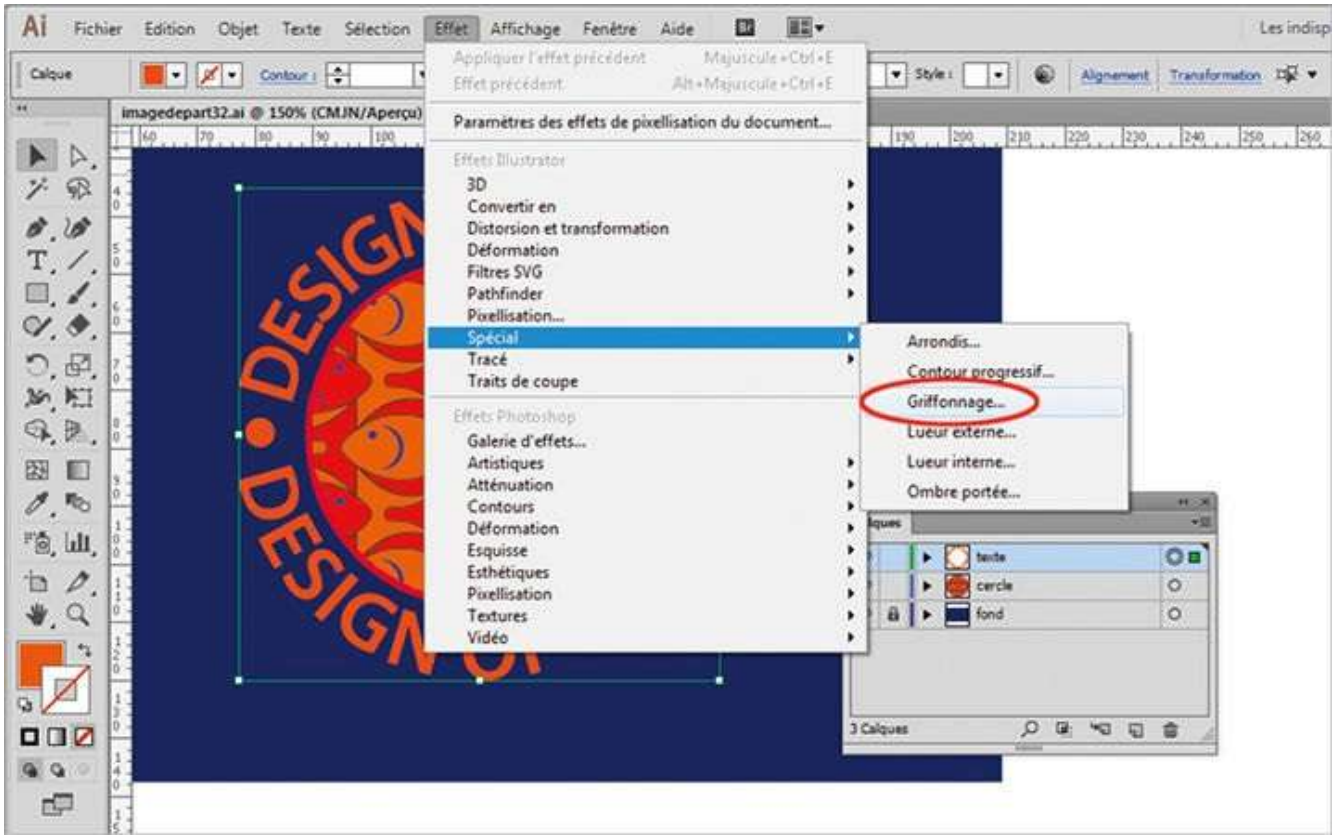
répétitives, ayant l'aspect d'un crayonné, qui peut aussi bien s'appliquer à un fond qu'à un contour. Dans cet atelier, vous allez paramétrer cet effet de manière à imiter un dessin de broderie. Bien entendu, ce réglage pourra être enregistré comme style graphique (voir atelier 29) en vue de réalisations futures.

Fichier initial : imagedepart32.ai

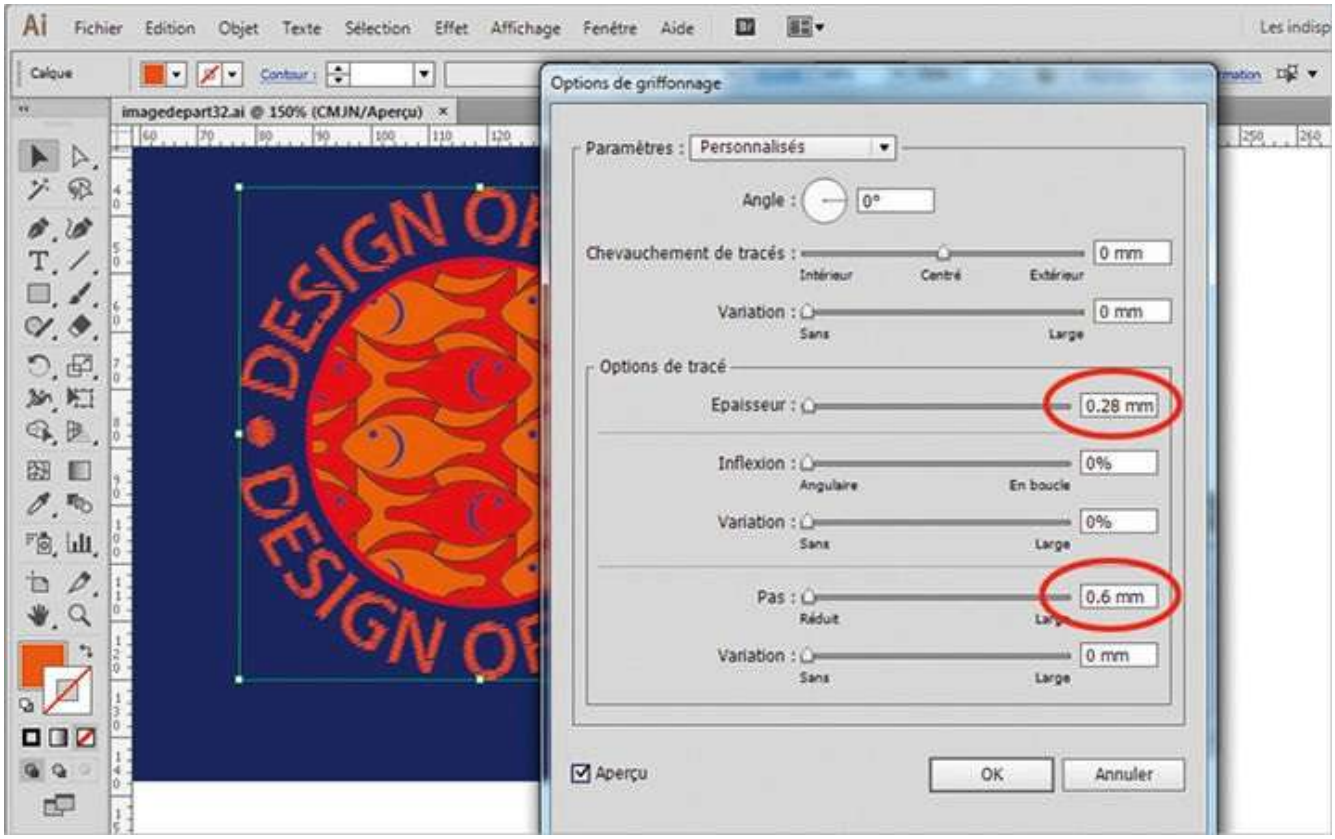
Fichier final : imagearrivee32.ai



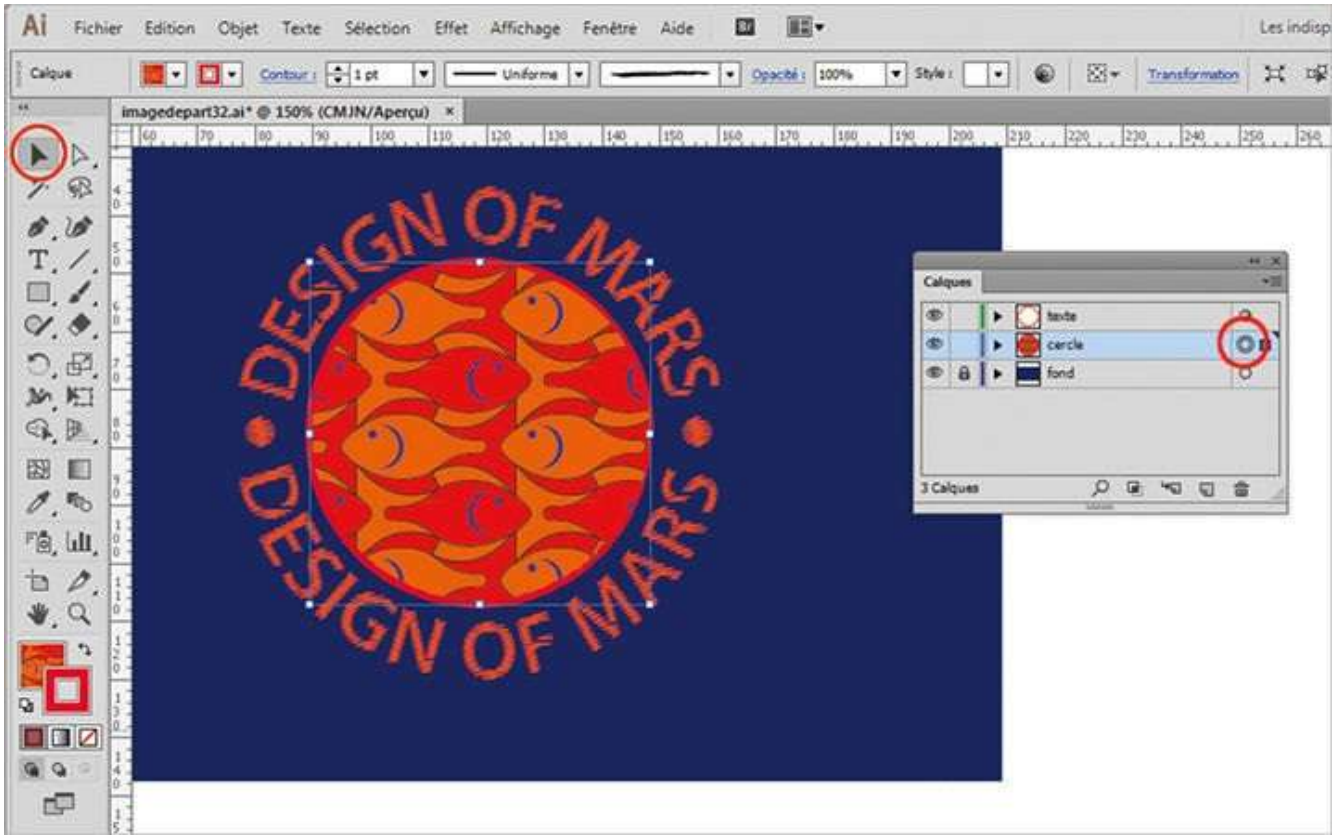
1 Ouvrez l'image de départ, puis la palette Calques via le menu Fenêtre>Calques ou la touche F7. Avec l'outil Sélection, cliquez sur le petit cercle figurant à droite de la vignette du calque Texte, afin de sélectionner l'ensemble des éléments de ce calque.



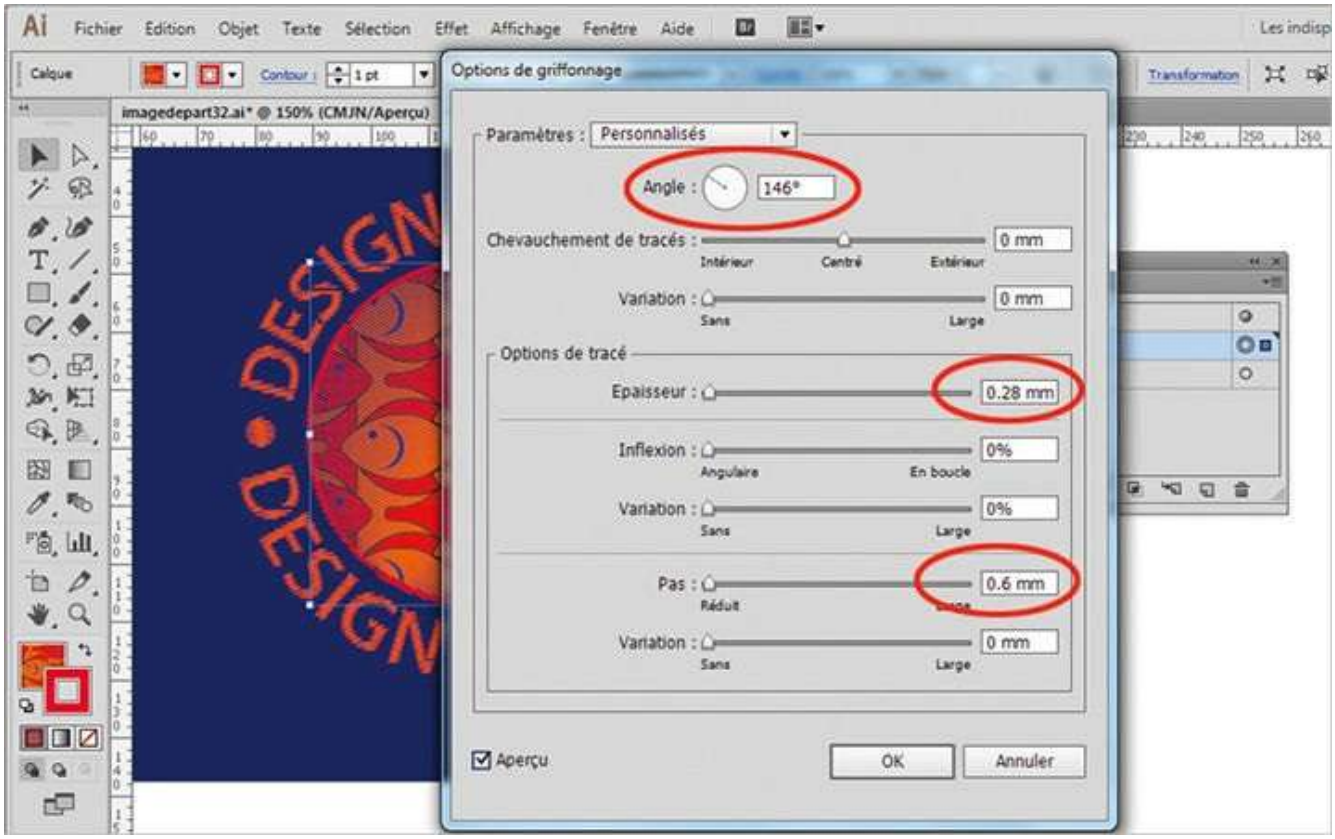
2 Appliquez-lui ensuite un effet de griffonnage via le menu Effet>Spécial>Griffonnage.



3 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, passez tous les paramètres à 0 sauf l'épaisseur à 0,28 mm et le pas à 0,6 mm.



4 Sélectionnez ensuite tous les éléments du calque Cercle en cliquant sur le petit cercle correspondant dans la palette Calques, comme dans l'étape 1.



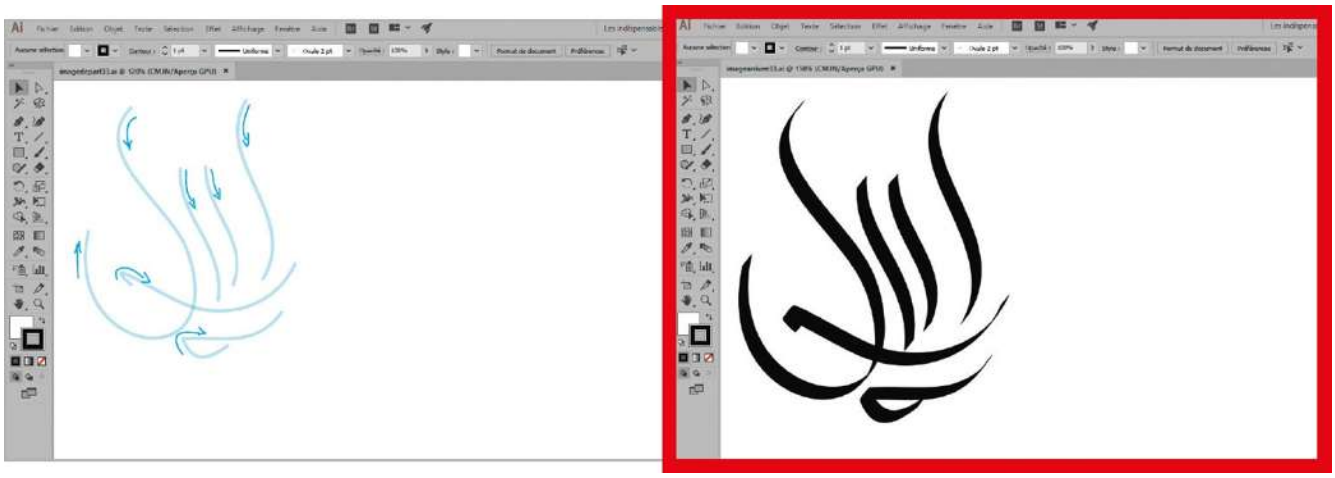
5 Appliquez-lui un effet de griffonnage via le menu Effet>Spécial>Griffonnage, en passant tous les paramètres à 0 sauf l'angle à 146°, l'épaisseur à 0,28 mm et le pas à 0,6 mm. Validez enfin par OK.

Peindre avec une forme calligraphique

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :
Pinceau
Palette Formes

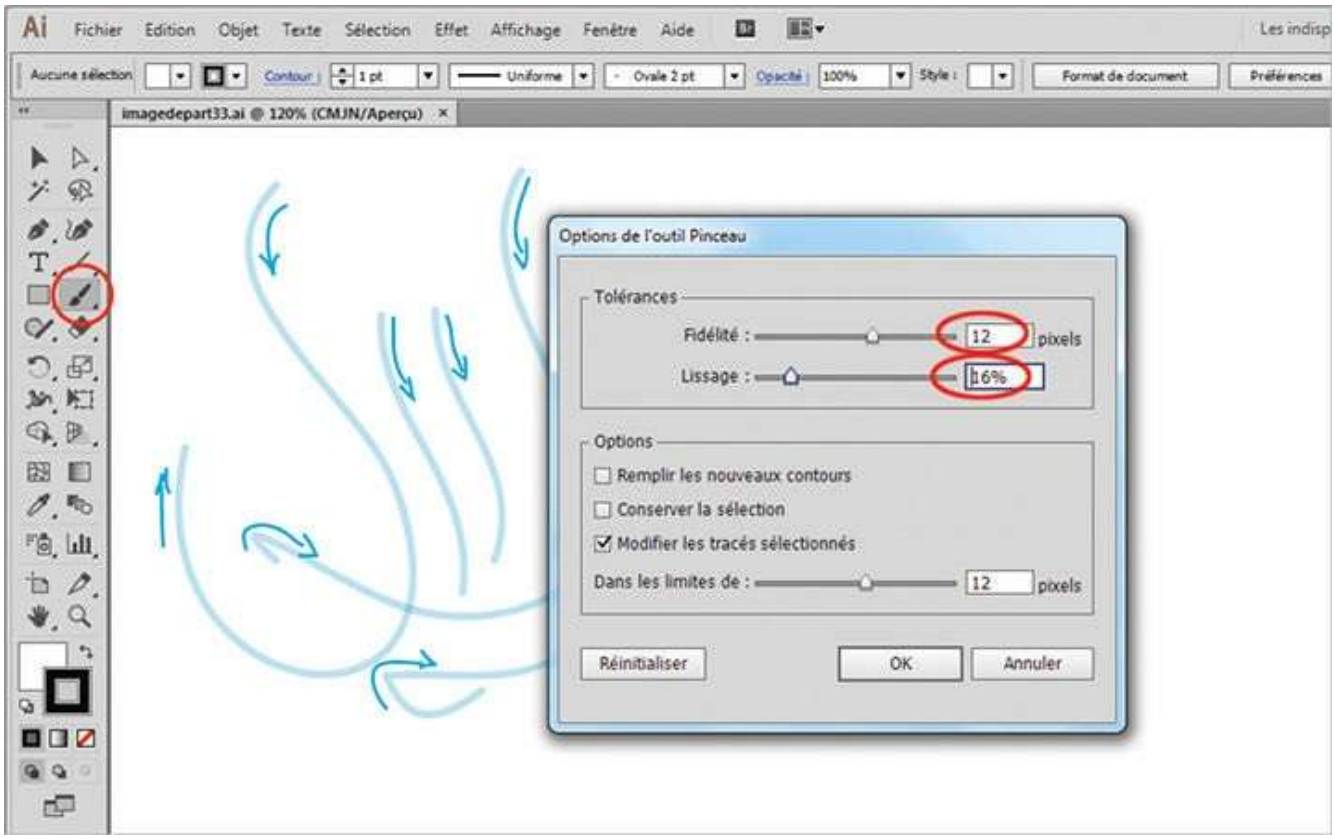


En dessin vectoriel, la plume est un outil incontournable d'Illustrator (voir atelier 06). Mais ce logiciel propose d'autres outils de dessin comme le pinceau, qui peut être utilisé avec des formes de différents types : calligraphiques, artistiques, diffuses ou de motif. Il est donc possible de peindre avec des éléments vectoriels, dans l'idéal à l'aide d'une tablette graphique et d'un stylet sensible à la pression. Dans cet atelier,

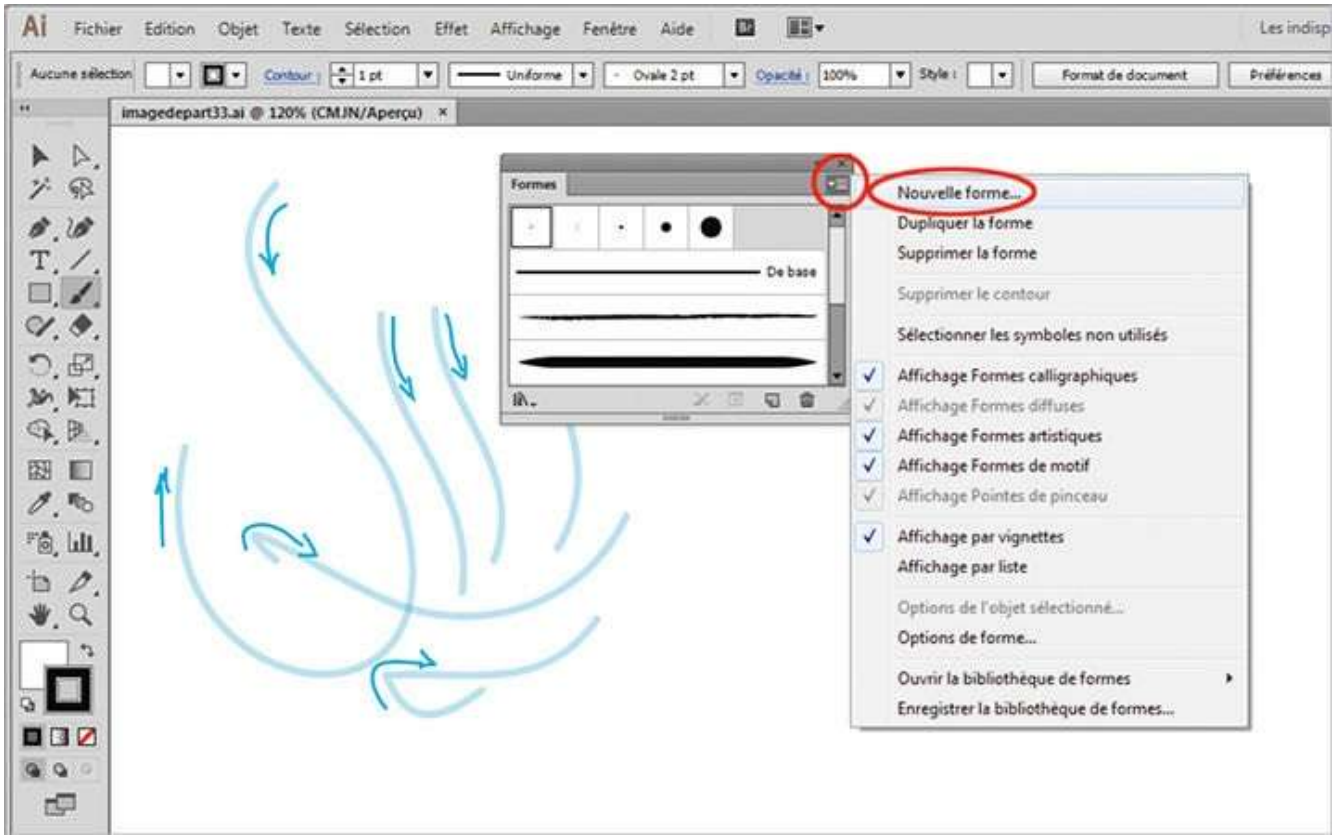
vous allez apprendre à dessiner avec une forme calligraphique. Pour ce genre de forme, qui simule la création de pleins et de déliés, vous choisirez une forme plutôt aplatie que circulaire. Si vous n'êtes pas satisfait de vos coups de pinceau, n'oubliez pas que vous pouvez annuler la dernière opération de votre travail via le raccourci Ctrl + Z.

Fichier initial : imagedepart33.ai

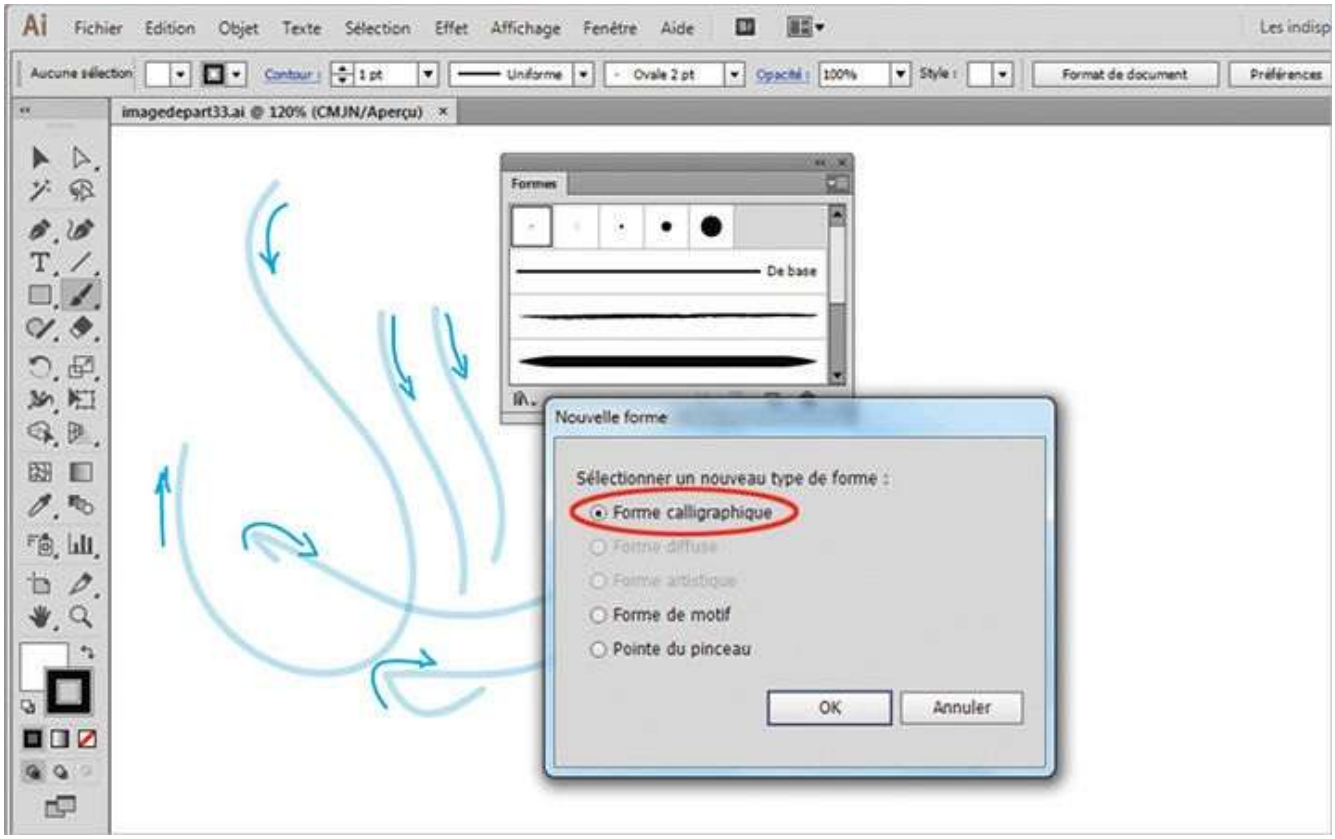
Fichier final : imagearrivee33.ai



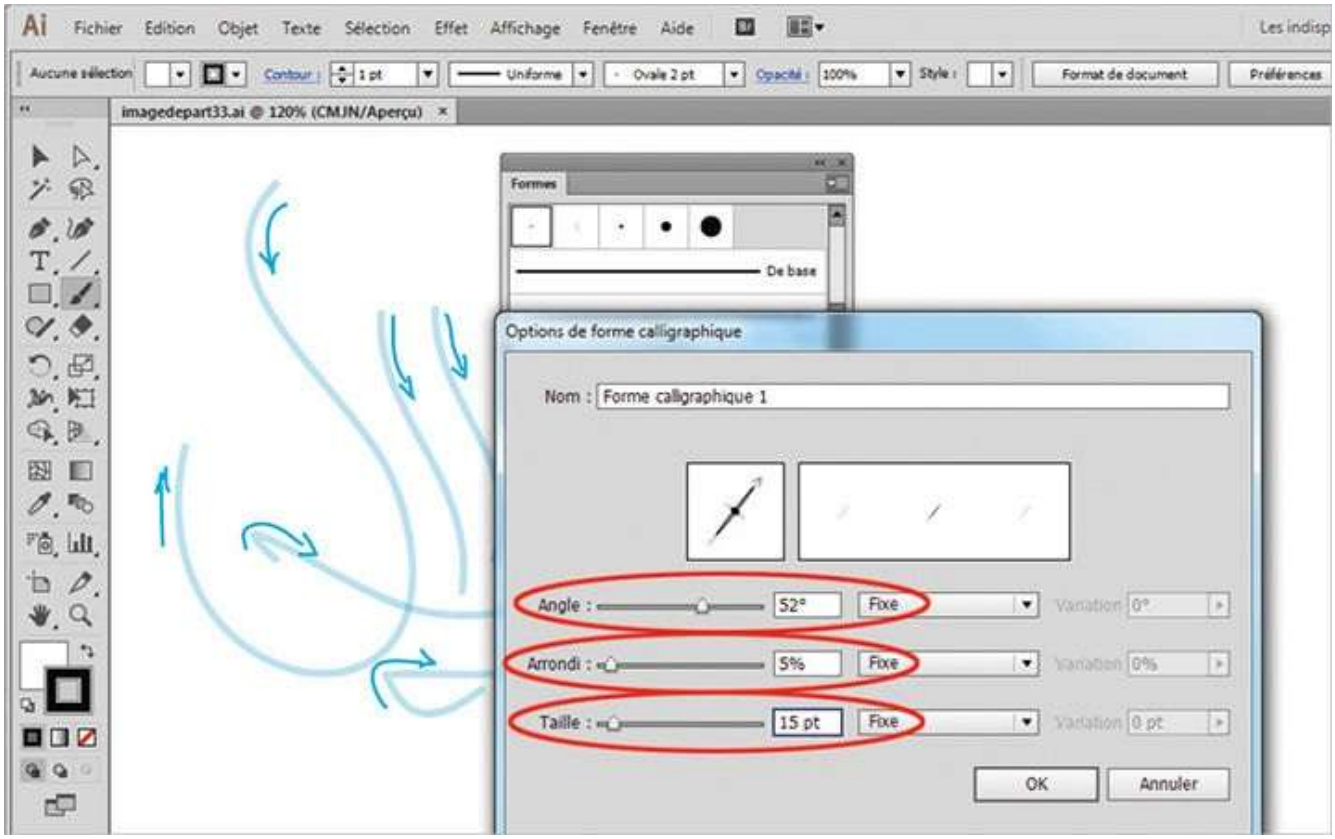
1 Ouvrez l'image de départ, puis double-cliquez sur l'icône de l'outil Pinceau pour accéder à ses options. Choisissez une fidélité de 12 pixels, afin d'obtenir des courbes harmonieuses et peu de points d'ancrage, et un lissage de 16 %. Décochez la case Conserver la sélection et validez par OK.



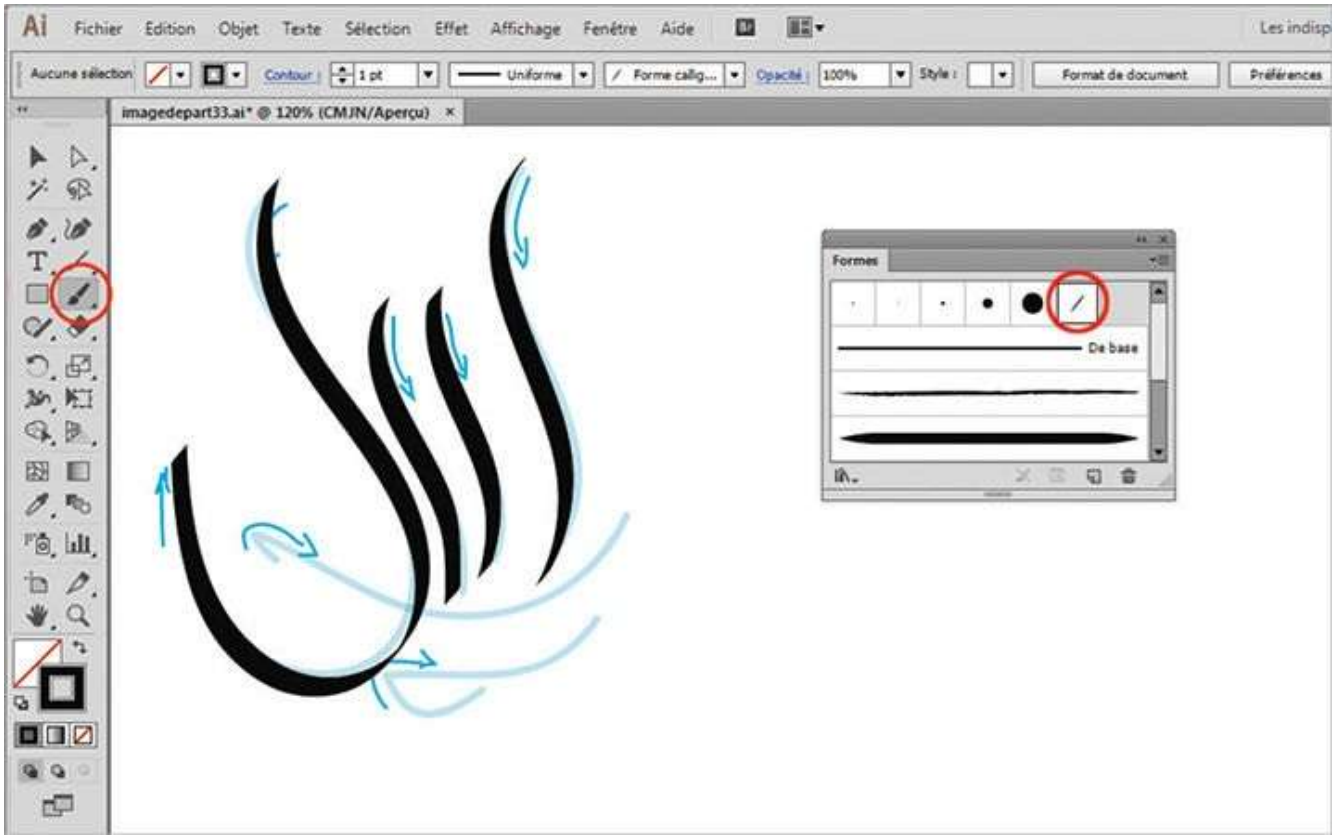
2 Ouvrez la palette Formes via le menu Fenêtre>Formes ou la touche F5. Dans le menu déroulant de la palette, situé en haut à droite, choisissez Nouvelle forme.



3 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez Nouv. forme calligraphique. Validez en cliquant sur le bouton OK.



4 Vous pouvez attribuer un nom à cette nouvelle forme dans la fenêtre proposée. Puis choisissez un angle de 52°, un arrondi de 5 % et un diamètre de la forme de 15. Conservez l'option Fixe pour les autres paramètres. Validez par OK.



5 Activez enfin l'outil Pinceau et dessinez en suivant le sens des flèches.

Notre suggestion

Dans la boîte de dialogue Options de forme calligraphique rencontrée à l'étape 4, vous pouvez remplacer l'option Fixe par Aléatoire si vous souhaitez obtenir un résultat variant en fonction d'une fourchette de valeurs. Si vous reliez une tablette graphique à votre ordinateur, les possibilités sont ainsi multipliées : vous pouvez par exemple augmenter la taille d'un trait en appuyant fortement sur le stylet.

Atelier 34

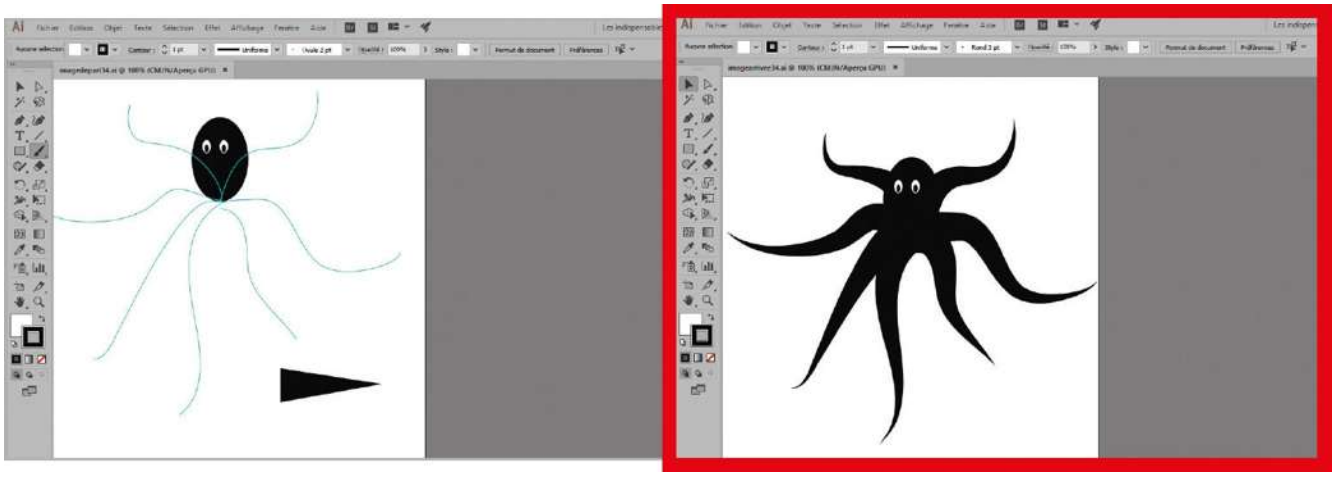
Peindre avec une forme artistique

Très facile

Réalisation : **15 min**

Outils utilisés :

Pinceau
Palette Formes
Sélecteur de couleurs
Sélection directe

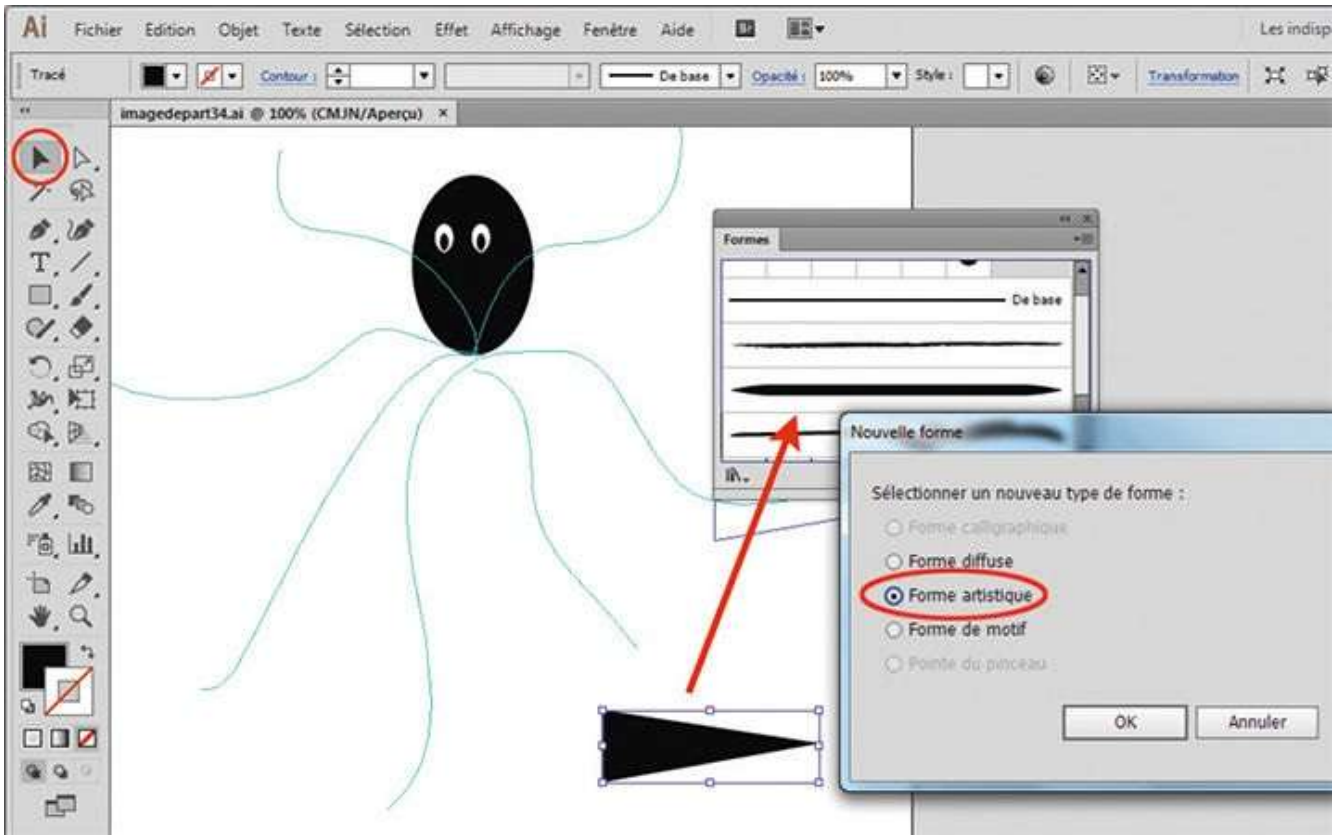


Introduit dans l'atelier précédent, l'outil Pinceau peut être non seulement utilisé avec une forme calligraphique, mais également avec une forme artistique, c'est-à-dire toute

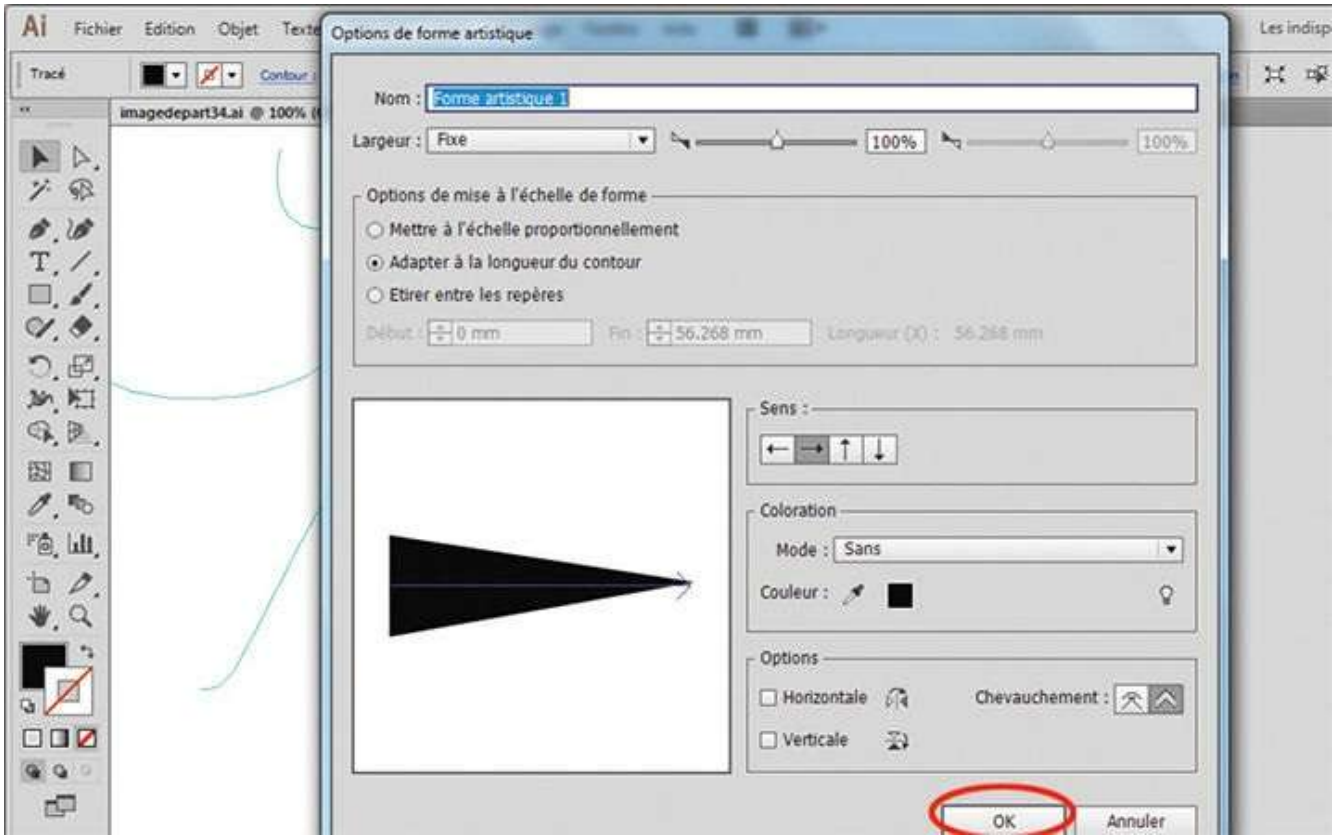
forme vectorielle enregistrée dans la palette Formes par simple glisser-déposer. Les possibilités de création de formes artistiques sont donc illimitées puisqu'elles peuvent aussi bien s'appuyer sur des tracés simples que sur des dessins déjà aboutis. Dans cet atelier, vous allez dessiner une pieuvre en employant une forme triangulaire qui pourra s'apparenter aux poils d'un pinceau. Vous finaliserez l'illustration en rectifiant le dessin des tentacules avec l'outil Sélection directe. Vous ne serez pas déçu du résultat, que vous possédiez une souris ou un stylet et une tablette graphique.

Fichier initial : imagedepart34.ai

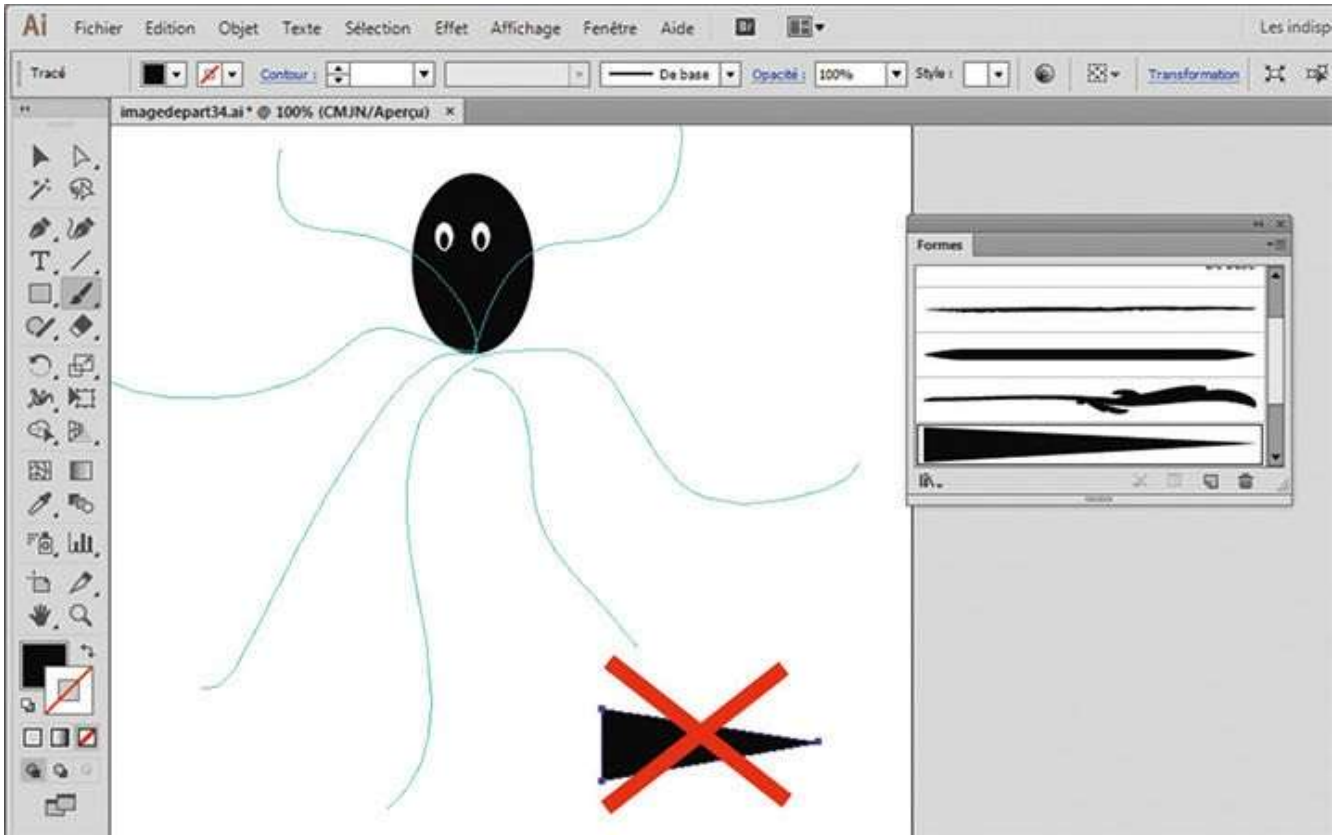
Fichier final : imagearrivee34.ai



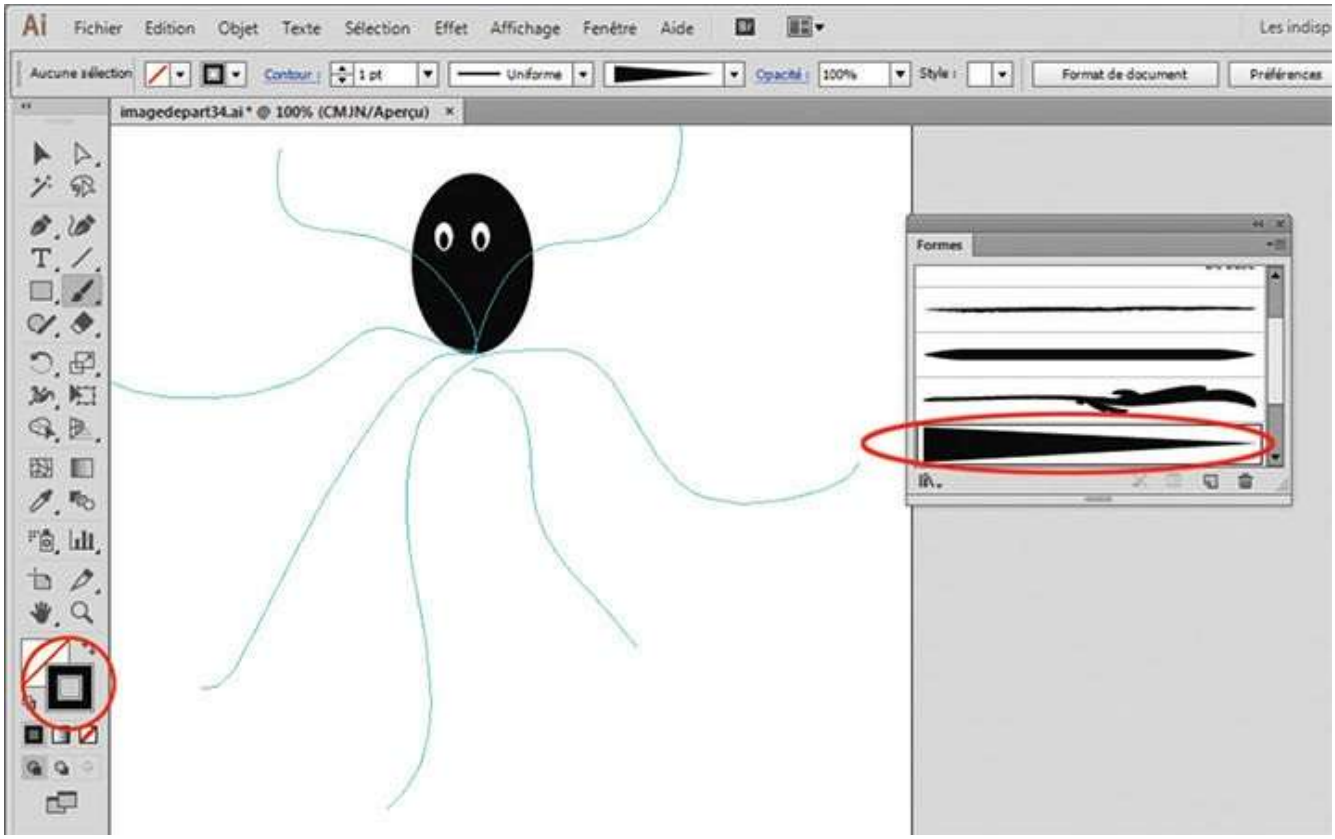
1 Ouvrez l'image de départ, puis la palette Formes via le menu Fenêtre>Formes. Avec l'outil Sélection, sélectionnez la forme triangulaire noire et glissez-la dans la palette Formes. Une boîte de dialogue apparaît : cochez l'option Nouv. forme artistique et validez par OK.



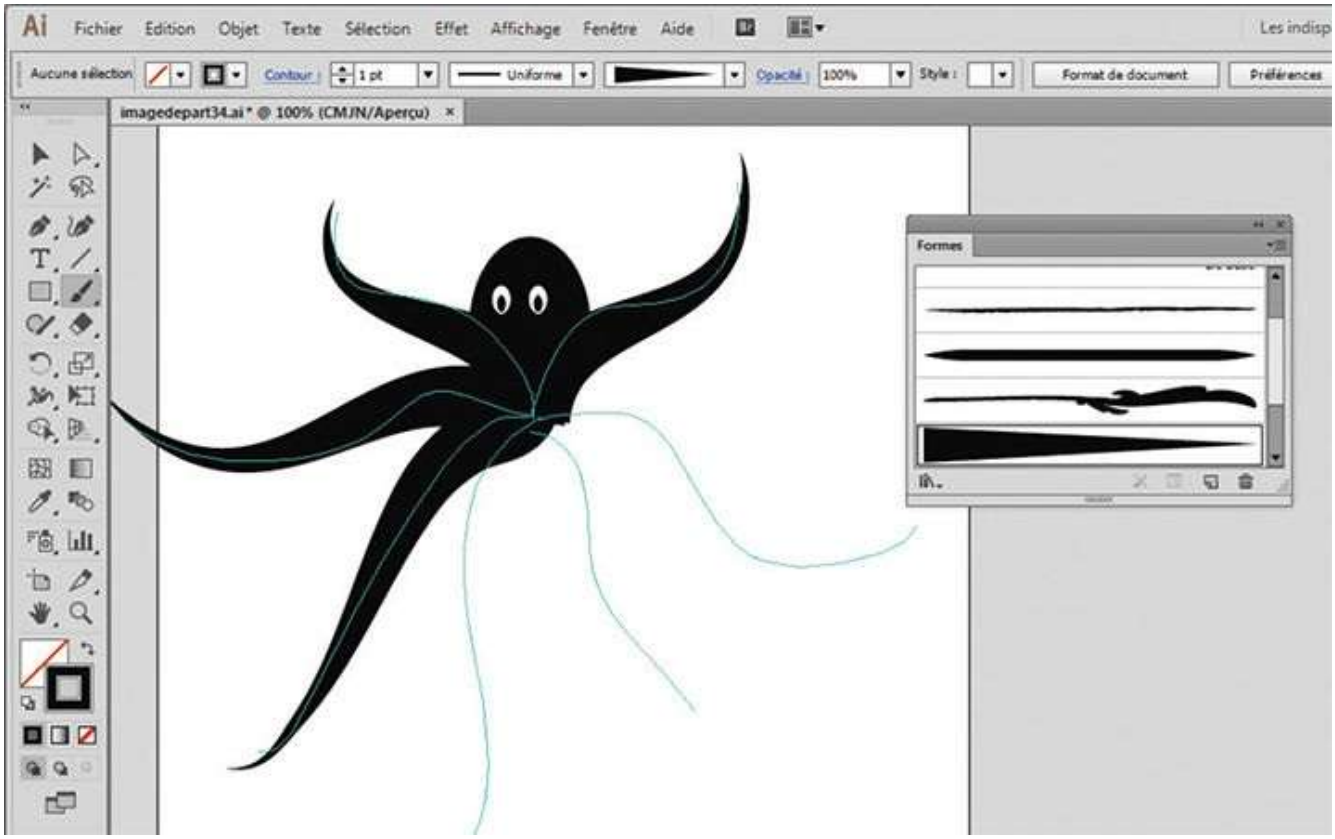
2 Une deuxième boîte de dialogue s'ouvre : sans toucher aux différents réglages, cliquez encore sur le bouton OK.



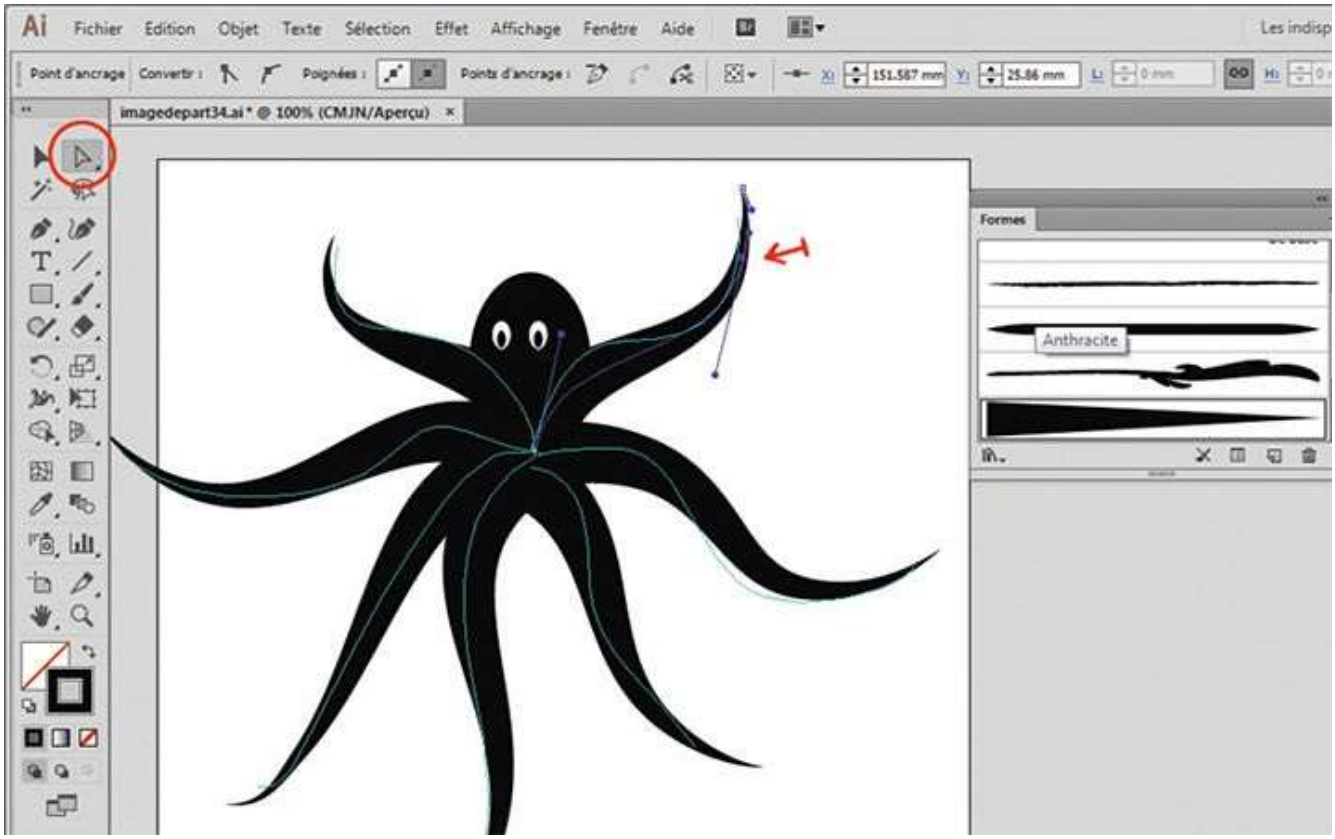
3 Sur l’espace de travail, supprimez la forme triangulaire noire qui a servi à créer la forme artistique en la sélectionnant puis en appuyant sur la touche Suppr.



4 Dans la palette Formes, sélectionnez la forme artistique nouvellement créée en cliquant dessus. Remplacez son fond noir par un fond vide en cliquant sur le petit carré barré de rouge sous le sélecteur de couleurs.



5 Dans la palette d'outils, sélectionnez ensuite l'outil Pinceau et aidez-vous des repères pour dessiner des tentacules en partant du centre.



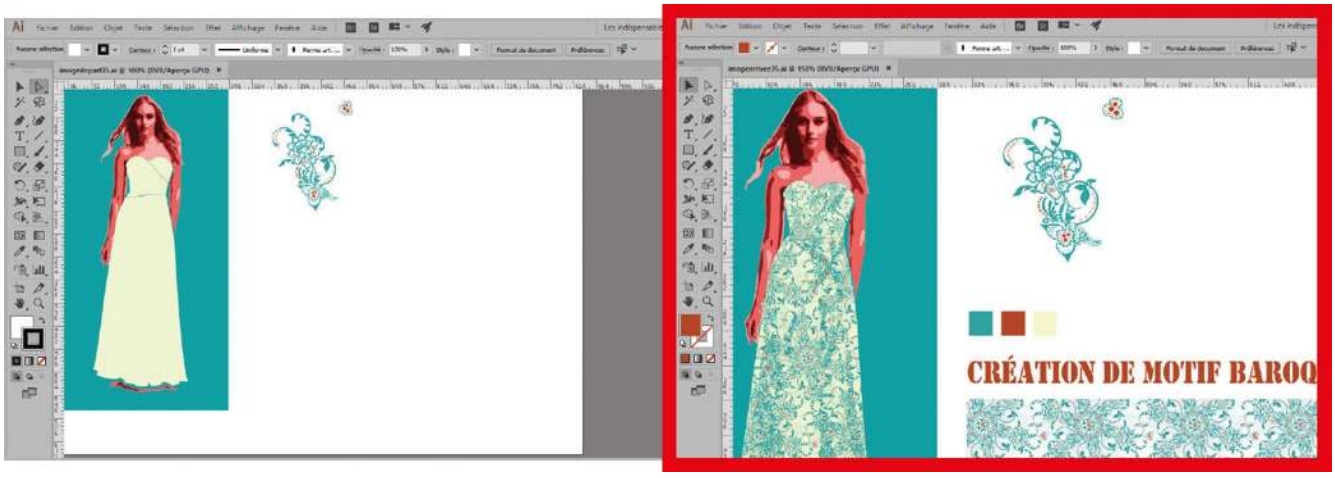
6 Finalisez l'ensemble de l'illustration. Vous pouvez revenir sur le dessin des tentacules avec l'outil Sélection directe en repositionnant certains points d'ancrage et points directeurs (voir atelier 06).

Créer un motif

Facile

Réalisation : 15 min

Outils utilisés :
Palette Calques
Palette Nuancier
Rotation
Sélecteur de couleurs

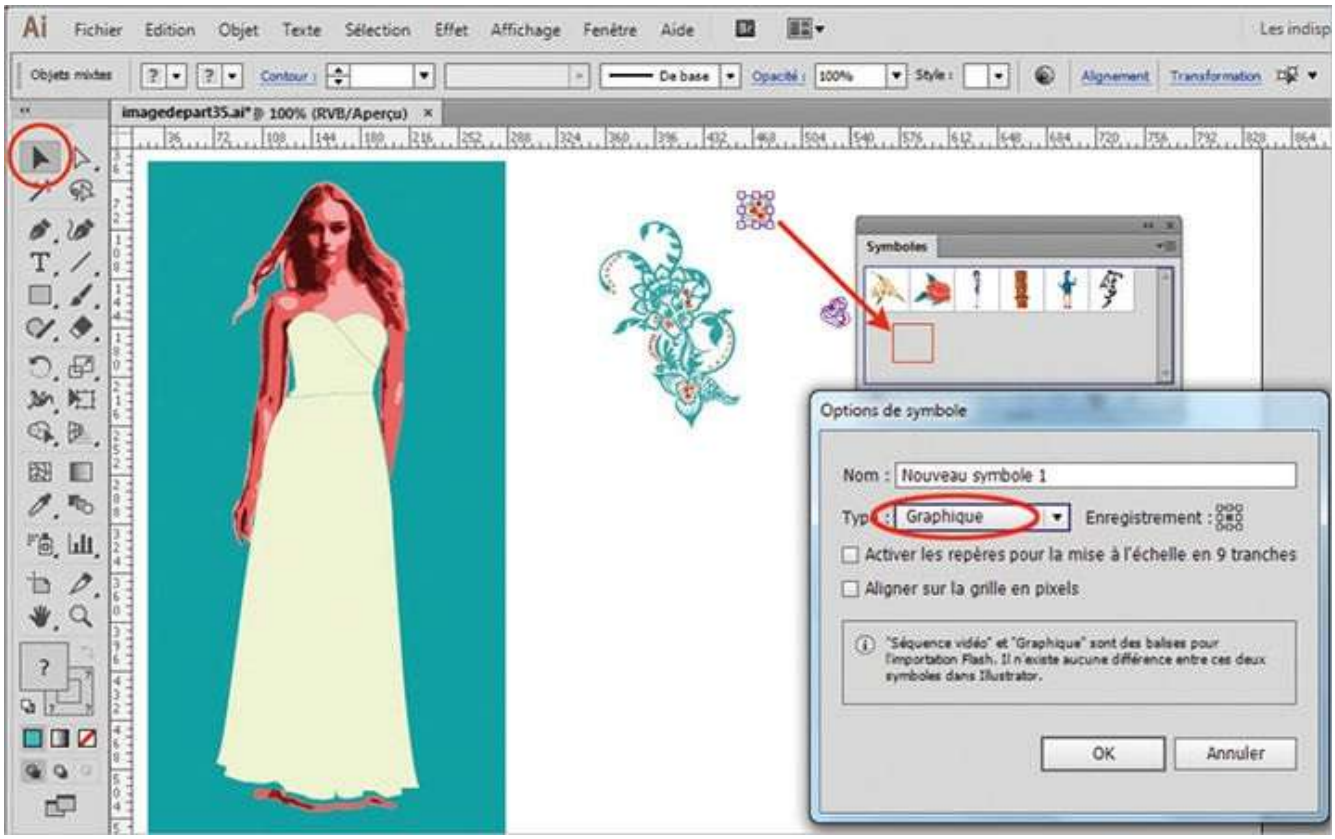


Illustrator dispose d'une multitude de motifs prédéfinis, qui figurent dans des bibliothèques accessibles depuis la palette Nuancier. Ceux-ci sont bien entendu

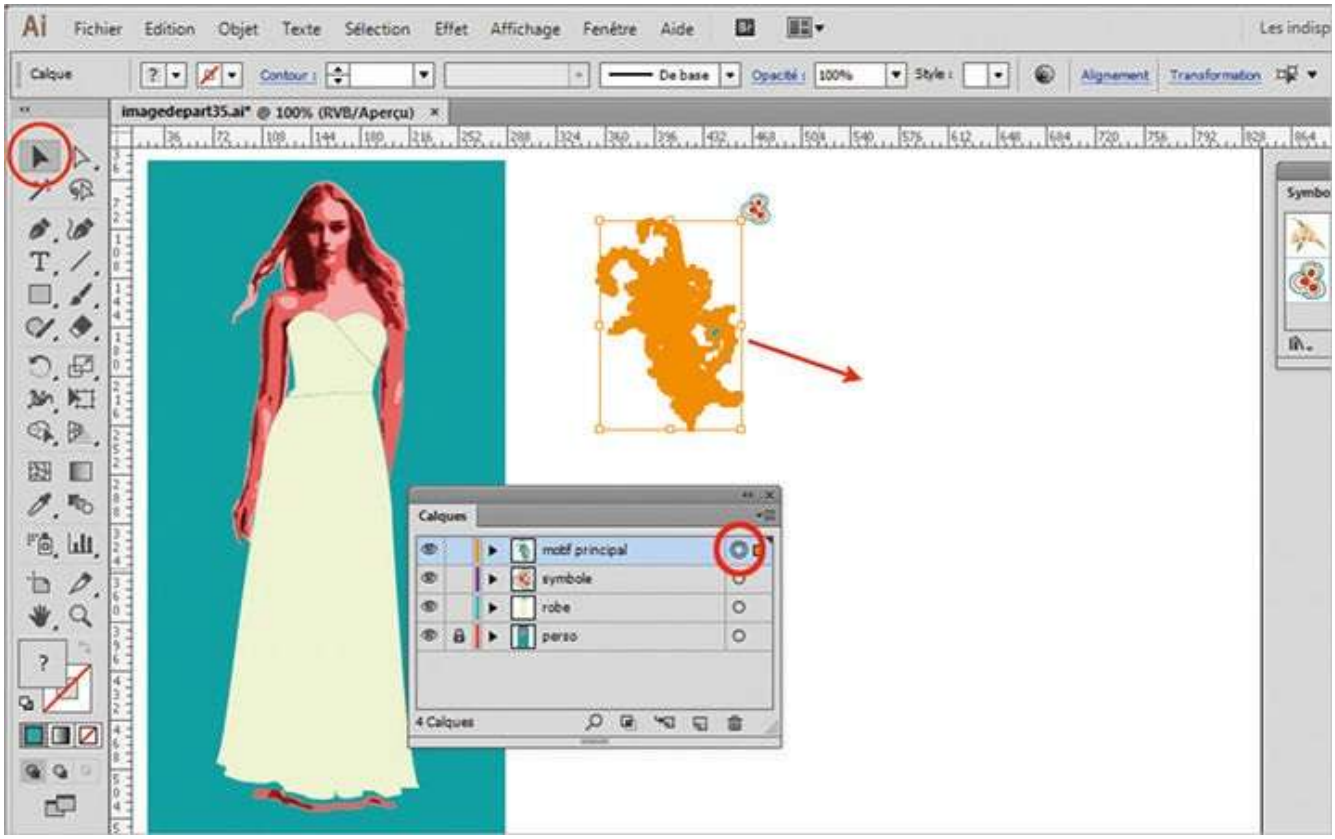
réutilisables mais également modifiables via la palette Transformation (voir atelier 11). Mais rien ne vous empêche de créer vos propres motifs : il suffit simplement de concevoir un élément graphique susceptible d'être répétitif. Depuis la version CS6 d'Illustrator, vous pouvez régler de manière visuelle le positionnement et les répétitions de cet élément dans le cadre imparti au motif. Cette nouveauté était attendue depuis longtemps, car il était difficile jusqu'à présent lors de la création de motifs complexes de vérifier à l'avance l'harmonie des répétitions et la cohérence des dessins obtenus. Les stylistes de mode, qui utilisent souvent Illustrator dans leur travail, trouveront avec cette amélioration majeure un moyen d'augmenter leur créativité.

Fichier initial : imagedepart35.ai

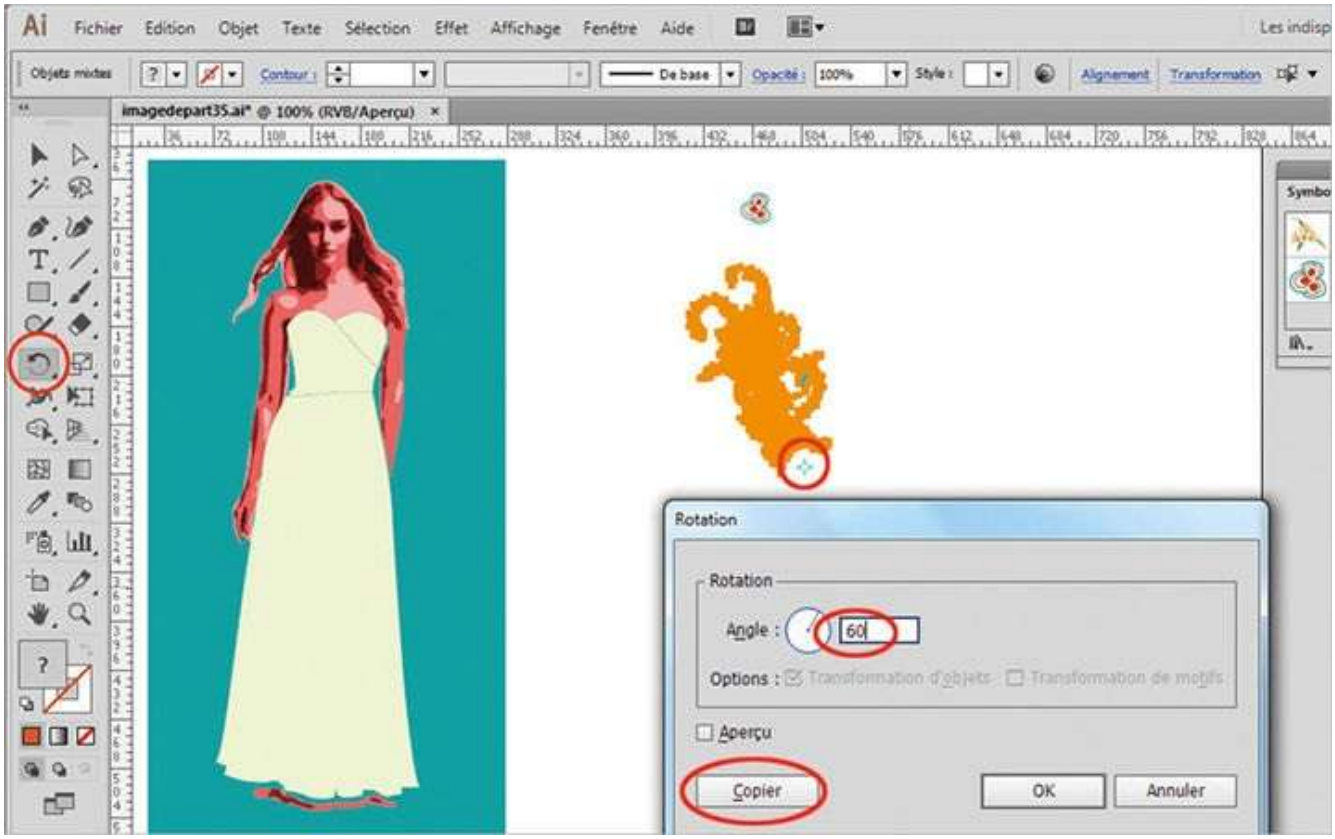
Fichier final : imagearrivee35.ai



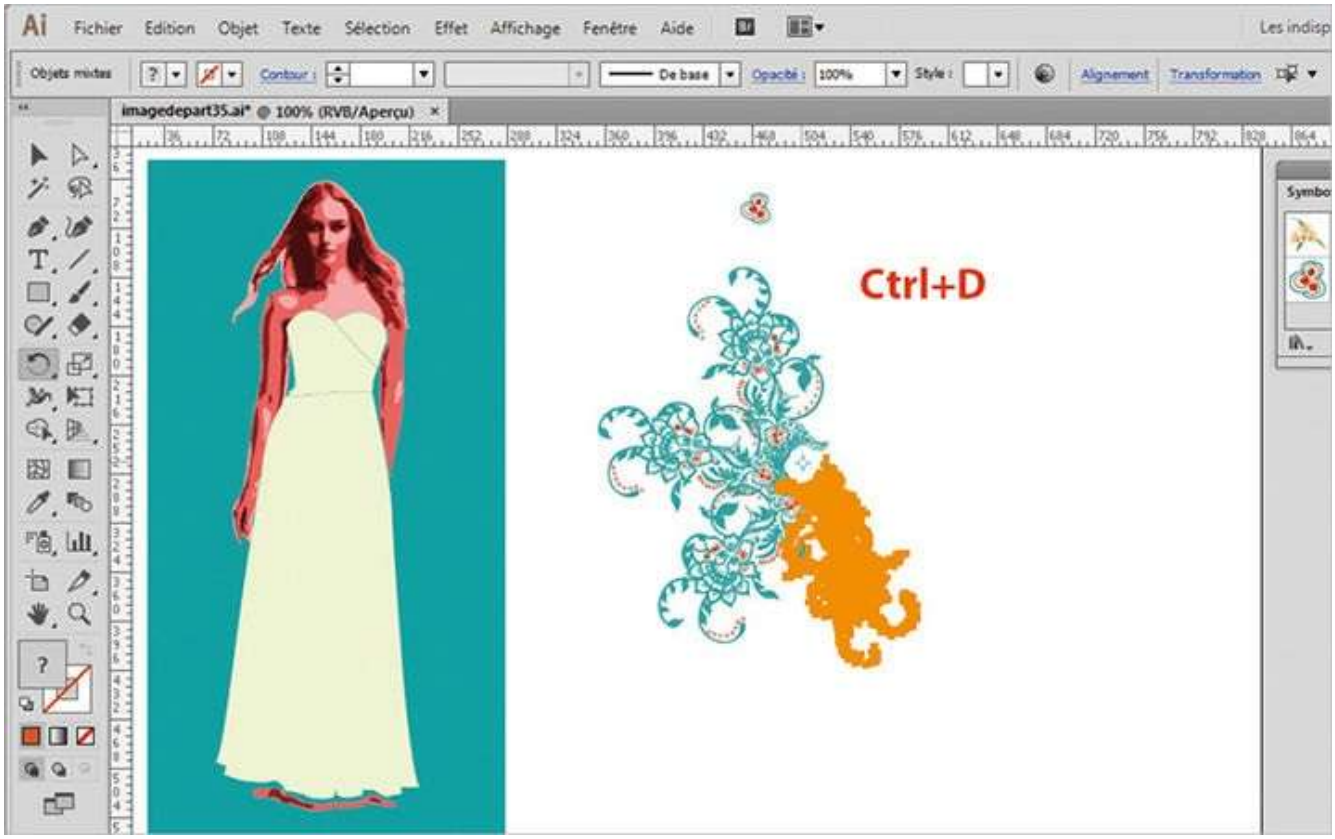
1 Ouvrez l'image de départ, puis la palette Symboles via le menu Fenêtre>Symboles. Avec l'outil Sélection, sélectionnez le petit dessin et placez-le dans la palette par glisser-déposer. Dans les options de symbole, choisissez Graphique dans le menu Type et validez par OK.



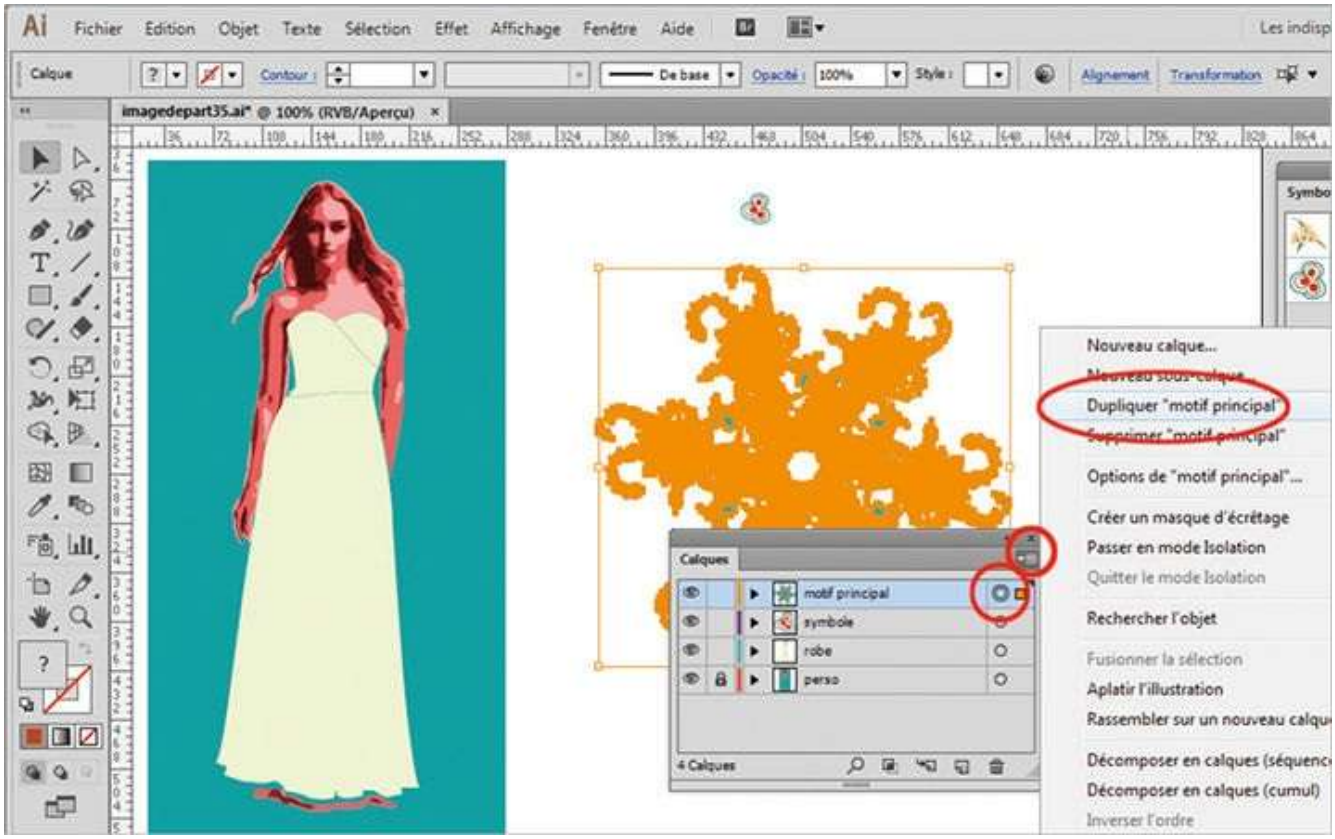
2 Ouvrez la palette Calques via le menu Fenêtre>Calques. Cliquez sur le petit cercle en regard du calque Motif principal pour sélectionner l'illustration représentant une fleur et son feuillage. Puis déplacez-la un petit peu sur la droite avec l'outil Sélection.



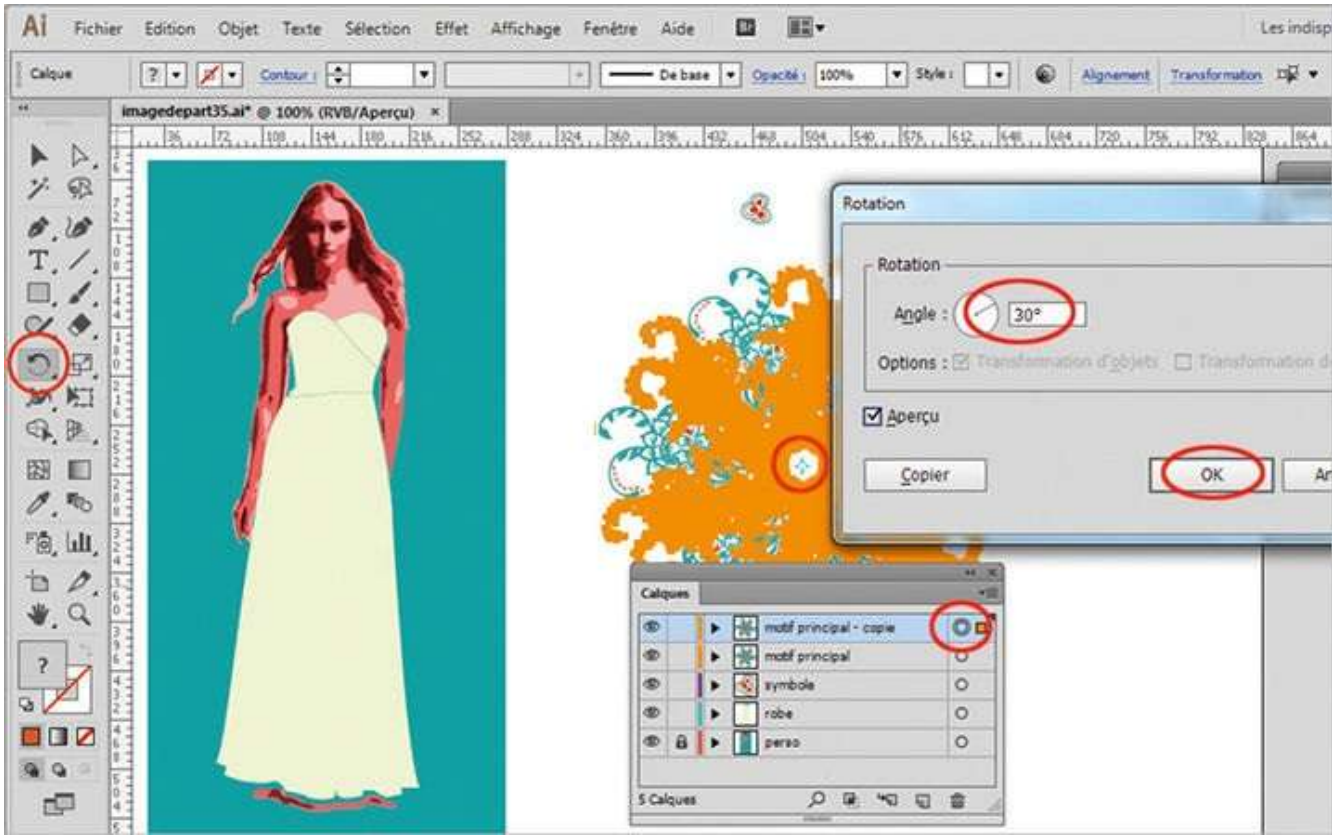
3 Sélectionnez ensuite l'outil Rotation. Tout en maintenant la touche Alt enfoncée, cliquez en bas de la fleur. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, saisissez 60° comme angle de rotation et cliquez sur le bouton Copier.



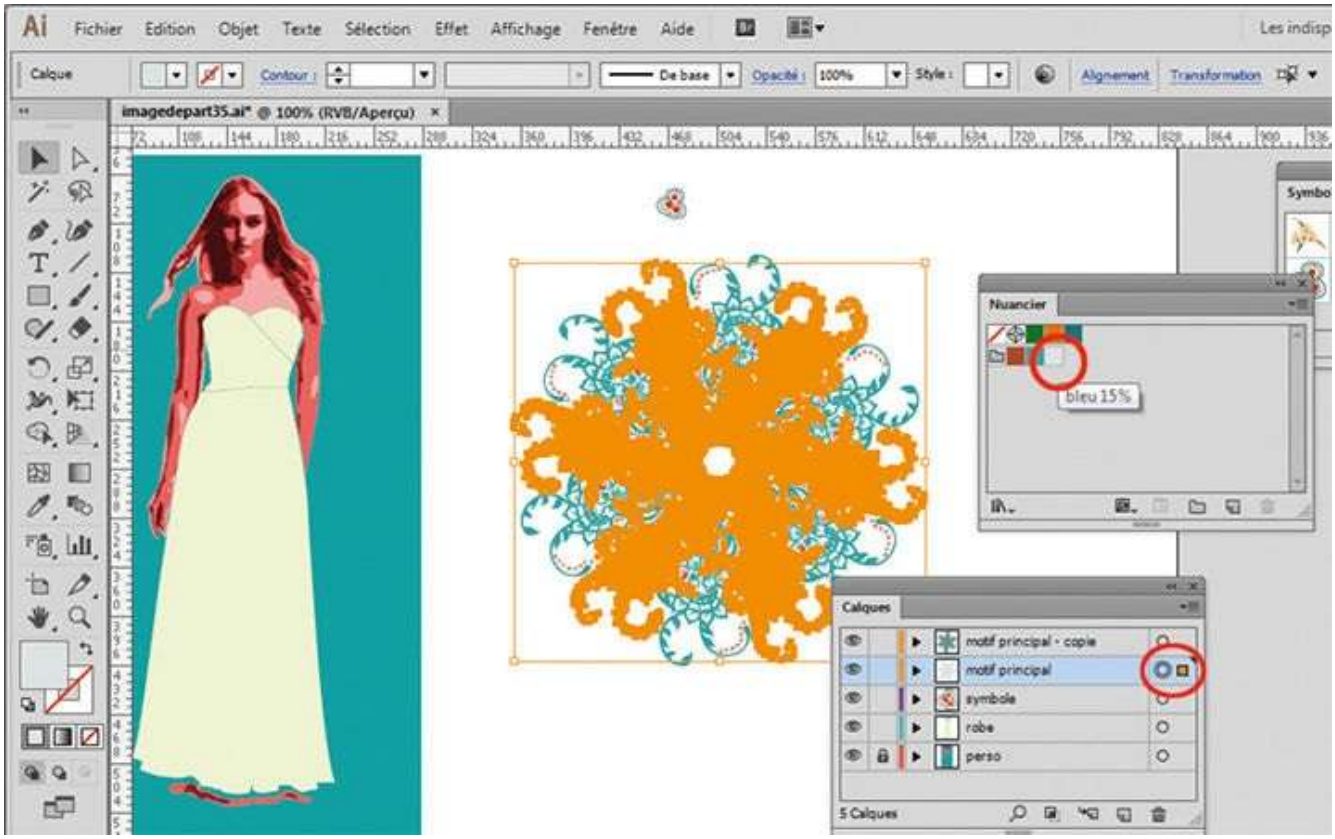
4 Pour copier ce motif tout autour du centre de rotation, utilisez le raccourci Ctrl + D cinq fois de suite (voir atelier 16, étape 4),



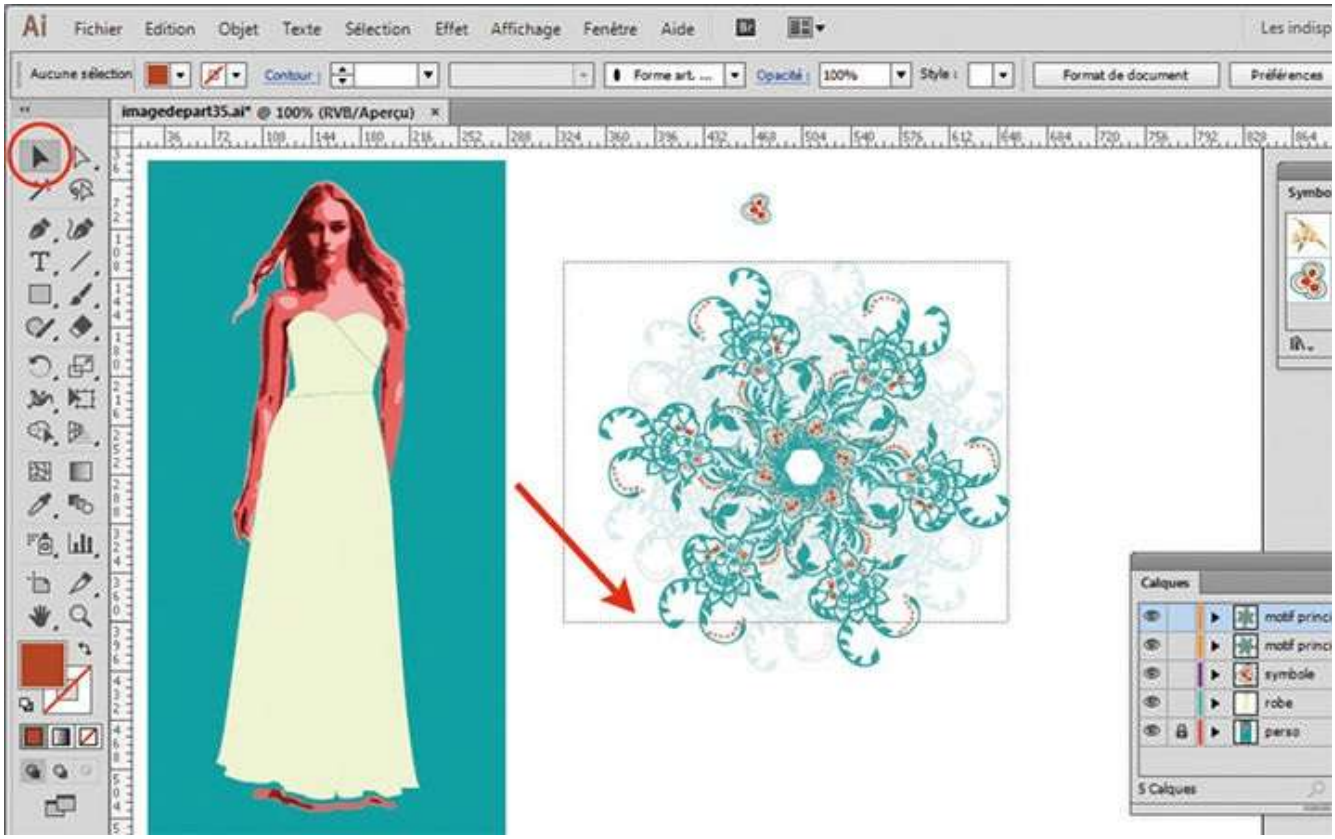
5 Ouvrez la palette Calques et, comme dans l'étape 2, cliquez sur le petit cercle correspondant au calque Motif principal. Puis cliquez sur la petite flèche en haut à droite de cette palette pour ouvrir son menu contextuel et choisissez Dupliquer « motif principal ».



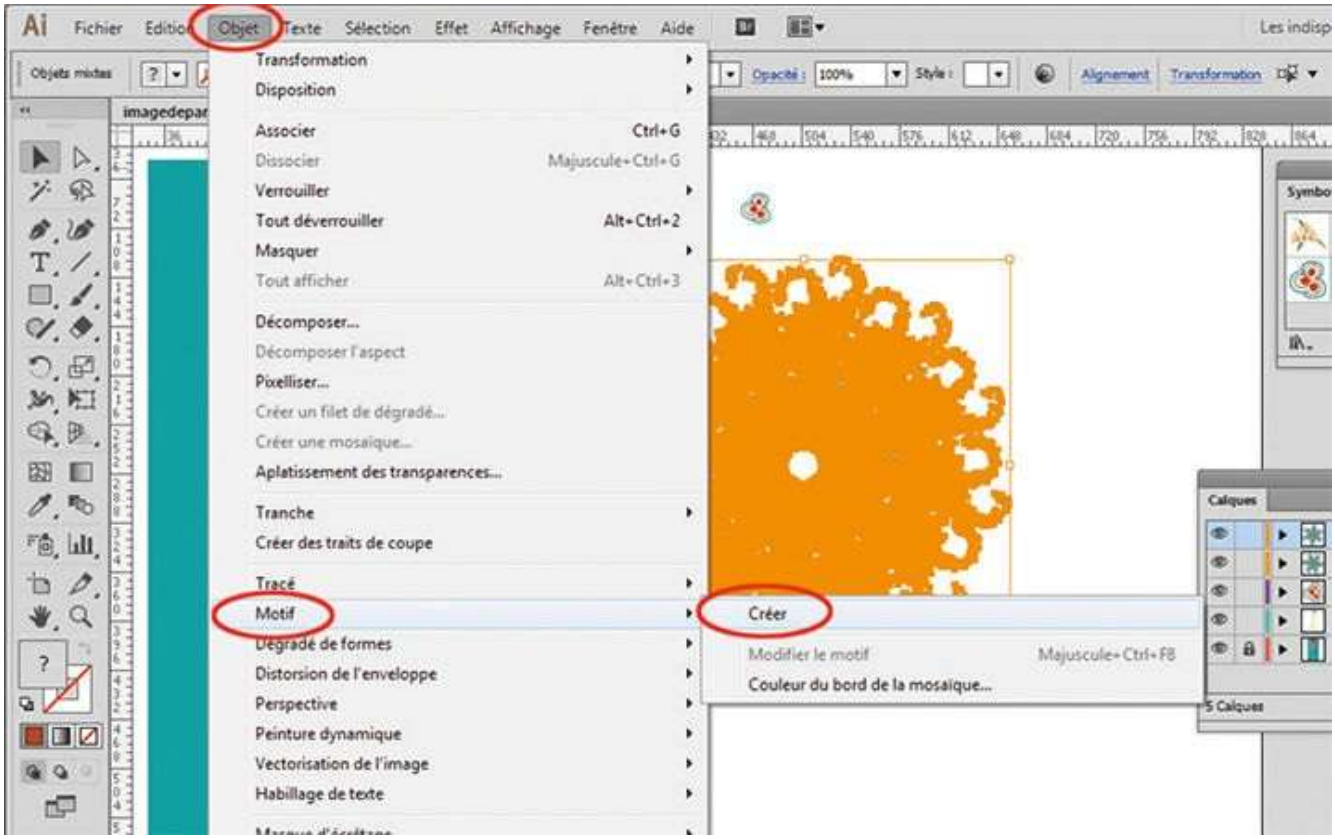
6 Le double du motif principal étant sélectionné, activez à nouveau l'outil Rotation et, comme à l'étape 3, cliquez au centre de ce motif tout en maintenant la touche Alt enfoncée. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez cette fois un angle de 30° et cliquez sur OK.



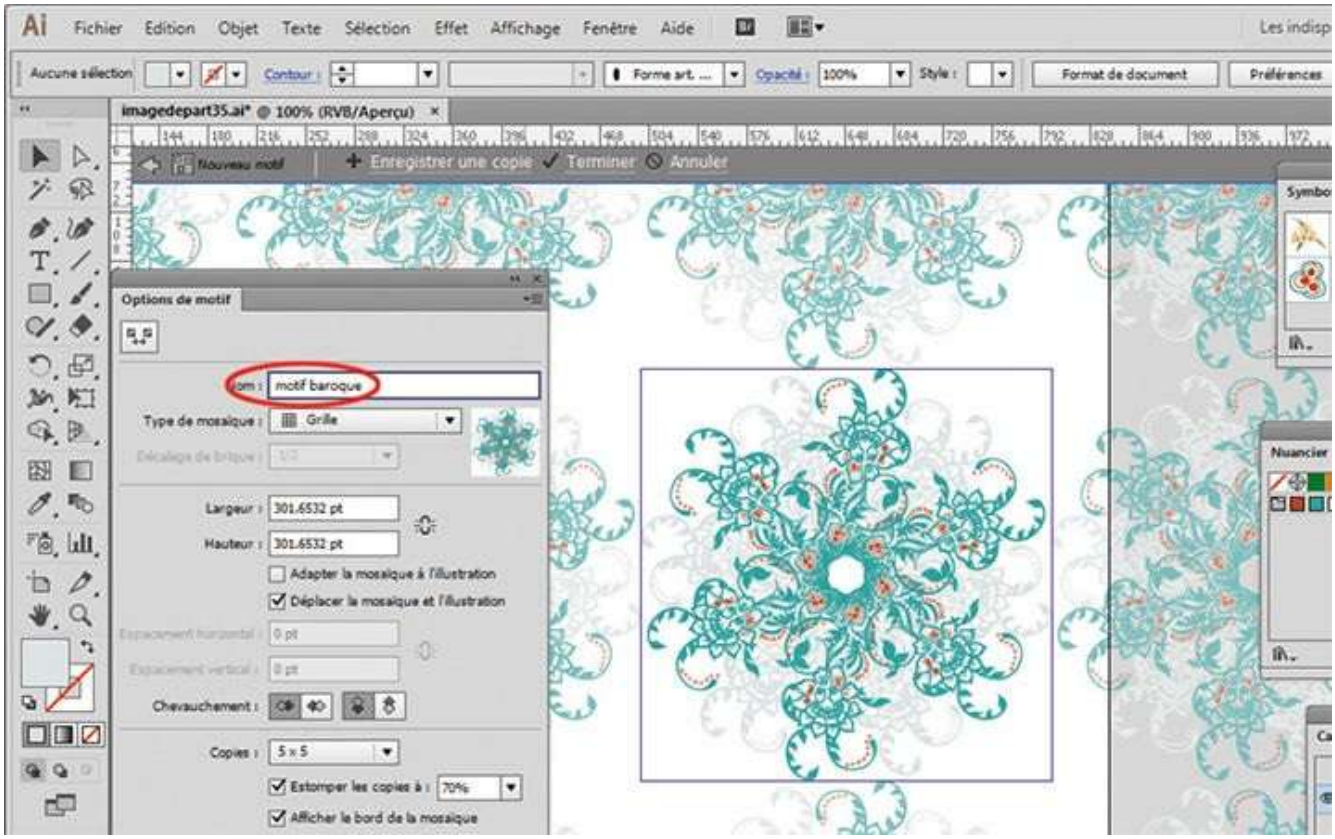
7 Dans la palette Calques, sélectionnez à présent le calque Motif principal. Puis ouvrez la palette Nuancier et appliquez la couleur bleu 15 %



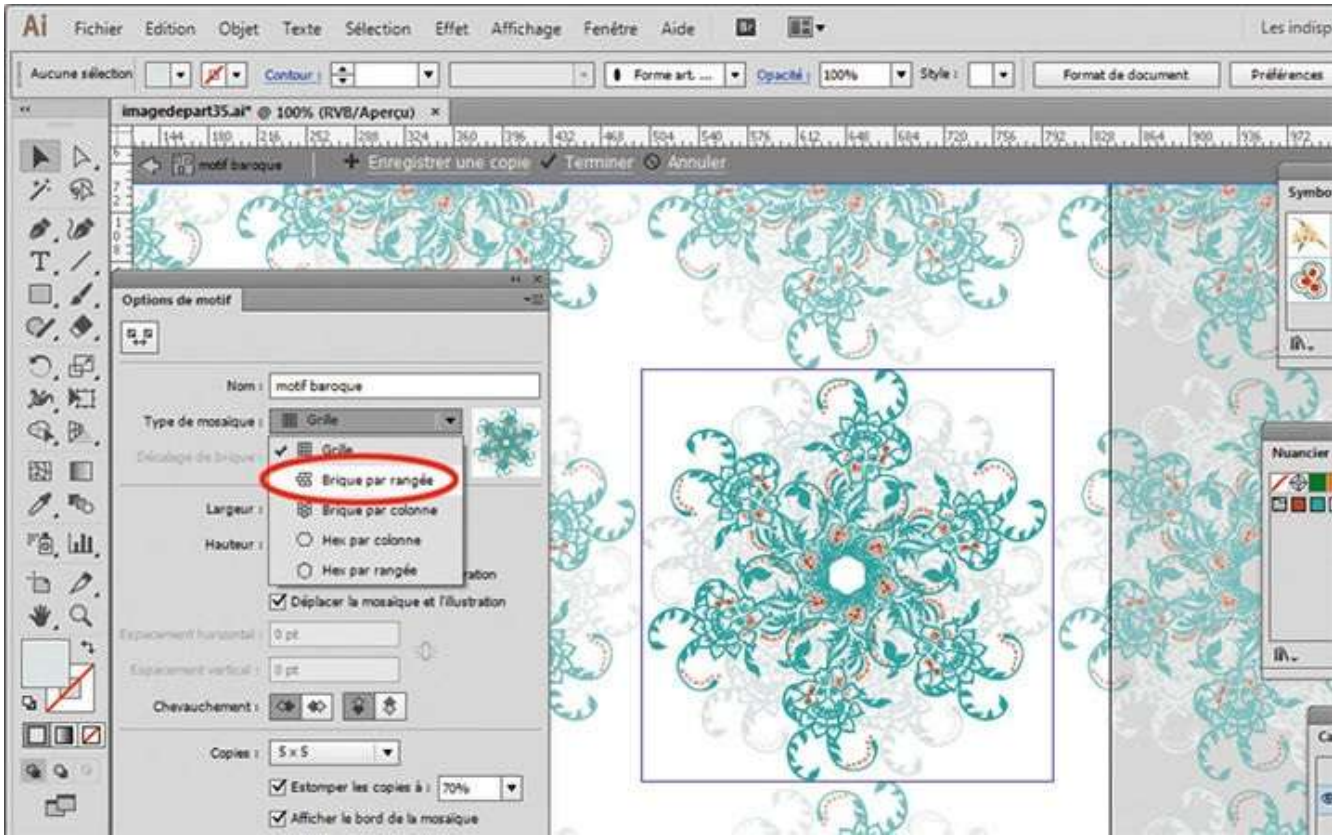
8 À l'aide de l'outil Sélection, tracez une zone de sélection rectangulaire afin de sélectionner l'ensemble du motif principal et son double.



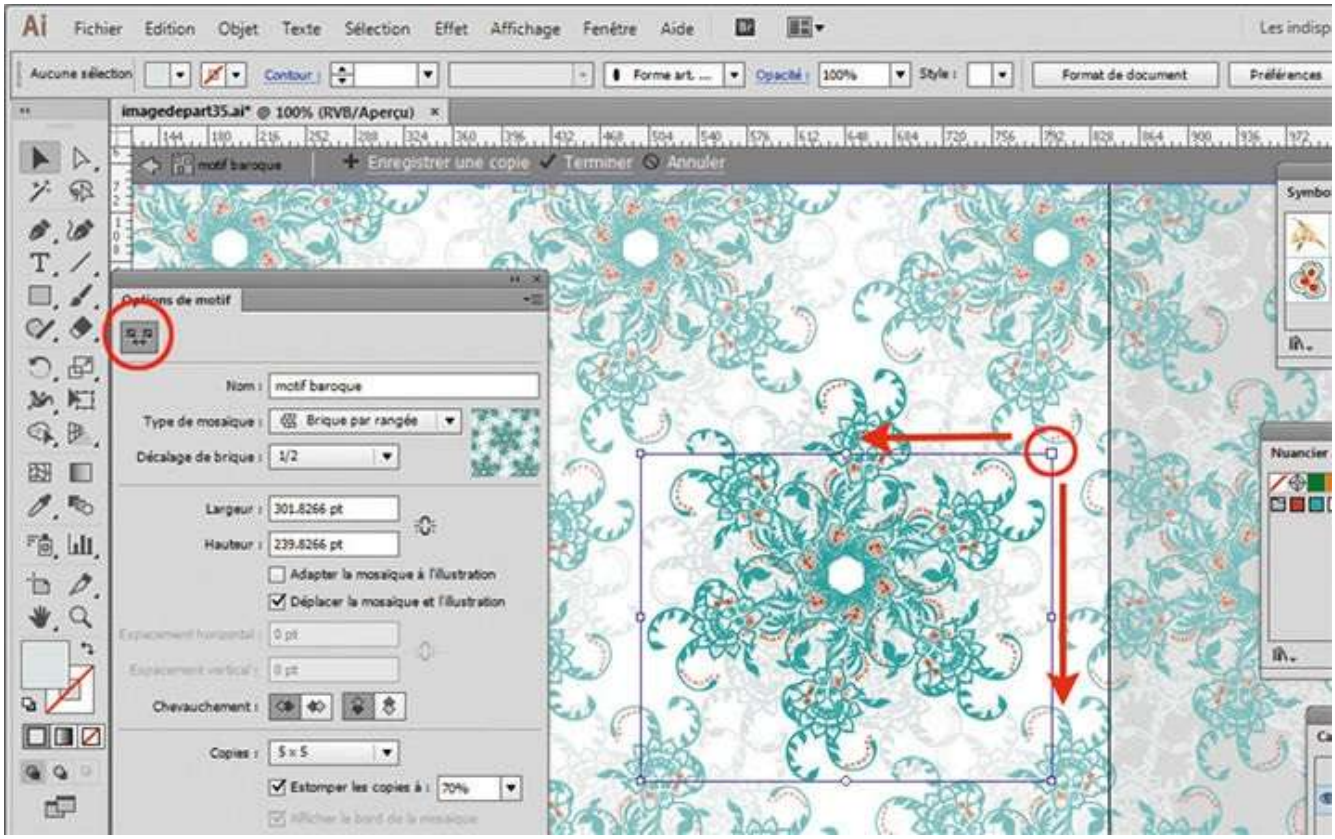
9 Ouvrez ensuite l'espace de création de motifs en allant dans le menu Objet>Motif>Créer. Une boîte de dialogue vous annonce alors que le motif va s'enregistrer dans la palette Nuancier : validez par OK.



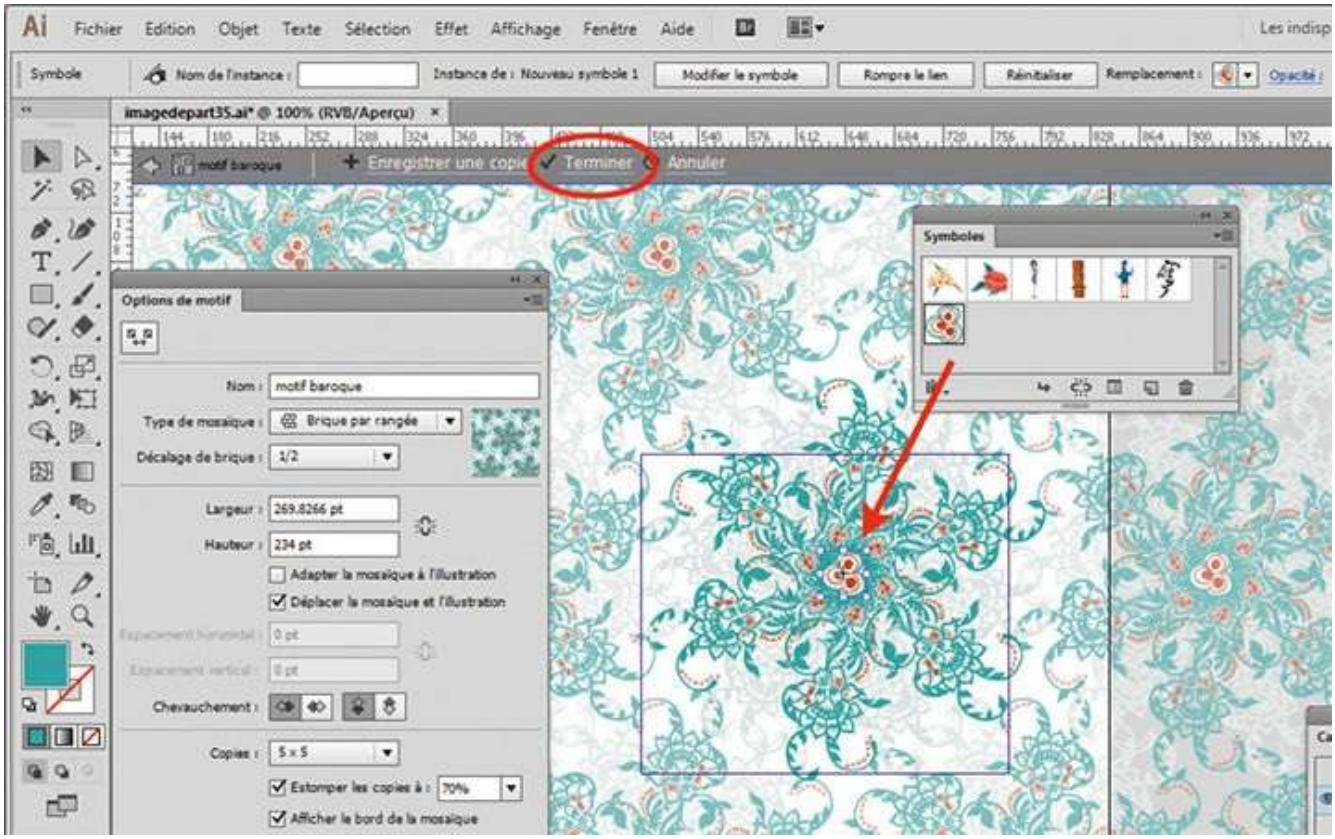
10 Lors de l'ouverture de l'espace de création de motifs est apparue une boîte de dialogue nommée Options de motif. Dans la case Nom, saisissez le nom « motif baroque ».



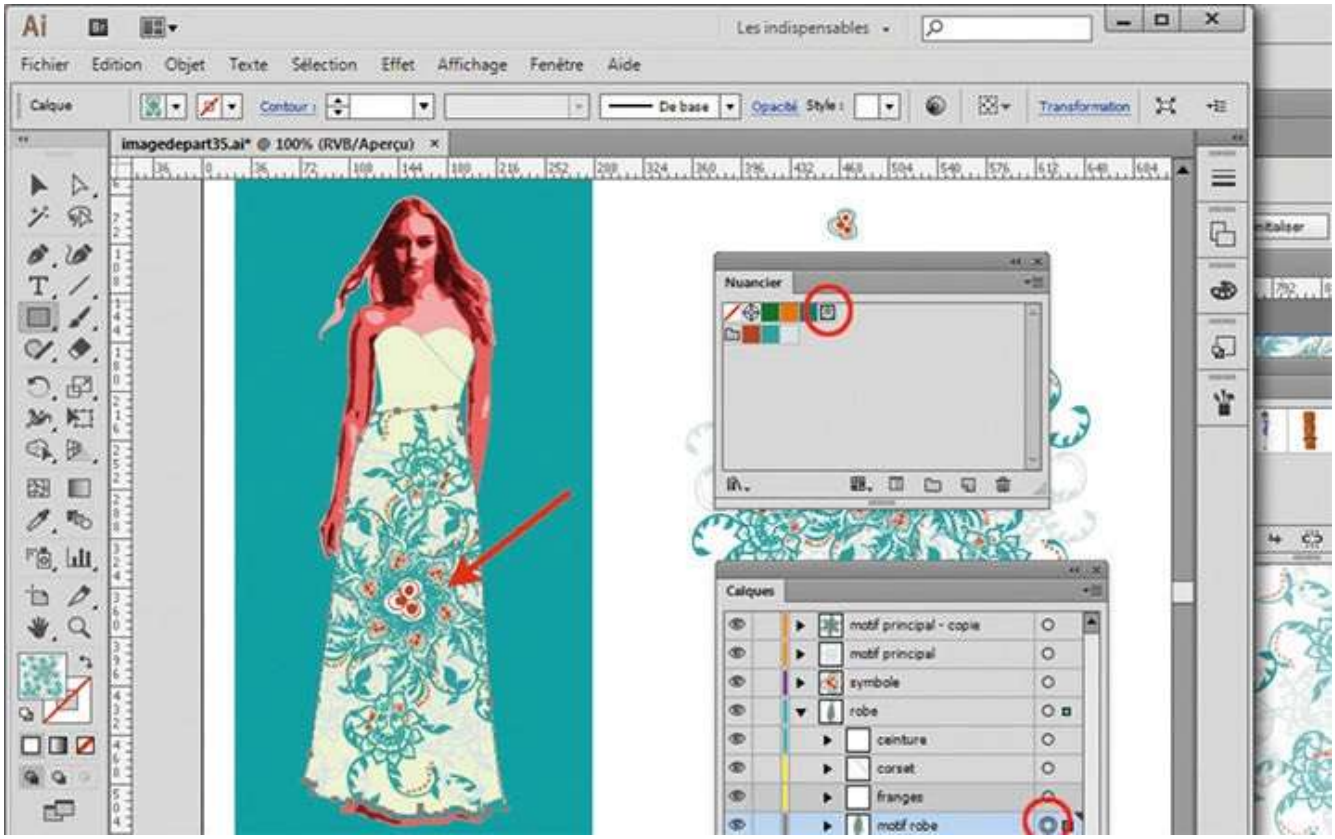
11 Afin d'intercaler les motifs entre eux, choisissez l'option Brique par rangée dans le menu Type de mosaïque.



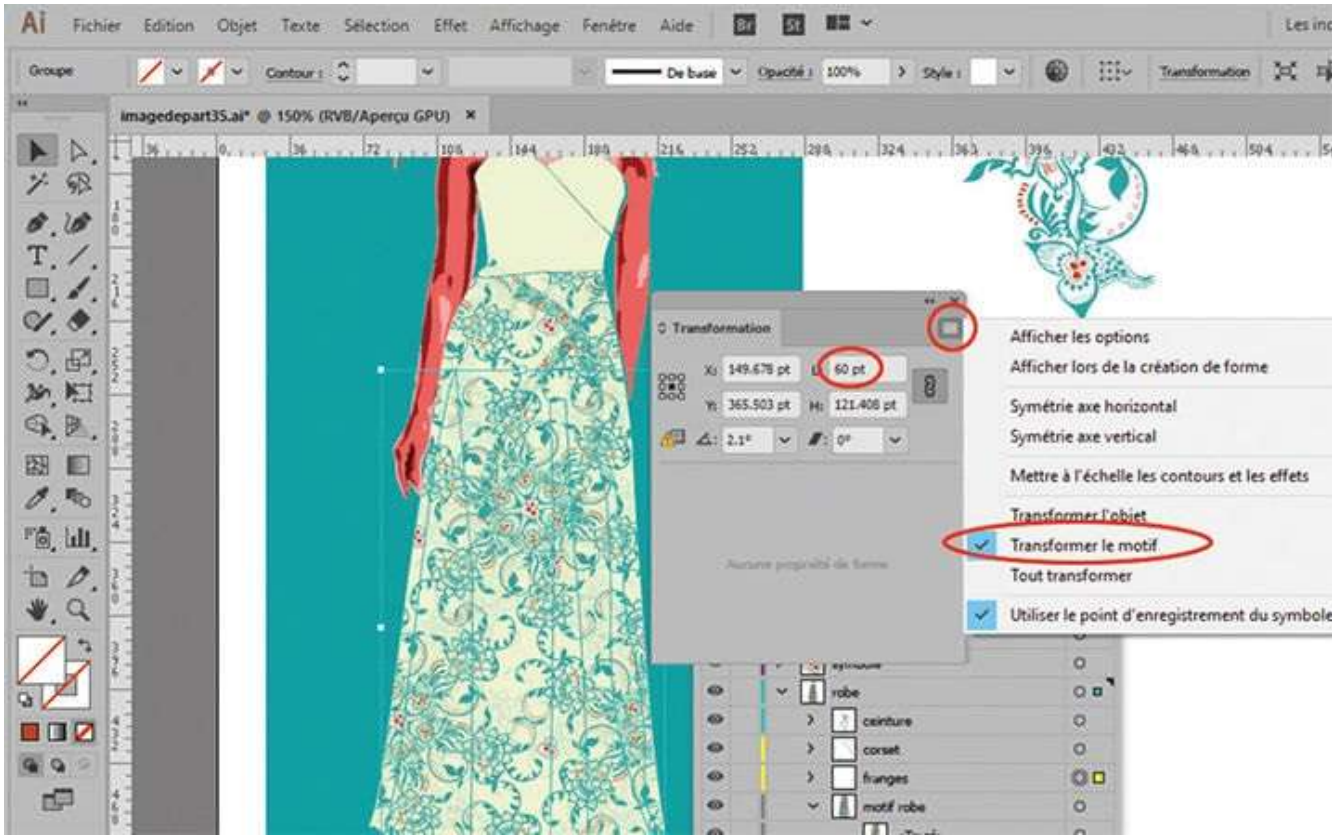
12 Toujours dans cette boîte de dialogue, cliquez sur l'icône en haut à gauche : un cadre de sélection apparaît sur le motif. Afin de rapprocher les motifs les uns des autres, cliquez-glissez vers le bas le carré supérieur droit du cadre de sélection. Puis faites de même en le déplaçant sur la gauche.



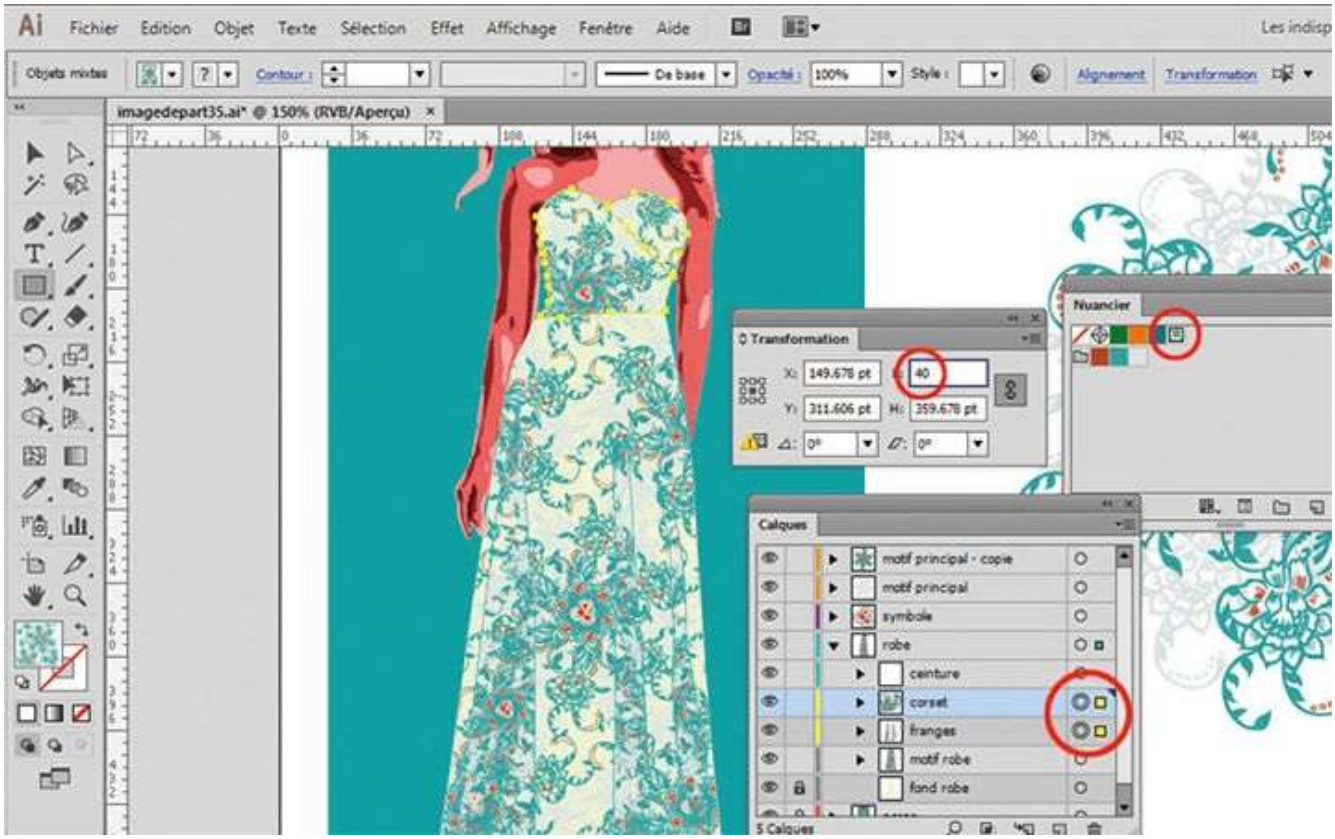
13 Ouvrez la palette Symboles et glissez-déposez le petit dessin de l'étape 1 au centre du motif. En haut, cliquez enfin sur le bouton Terminer : le motif est finalisé.



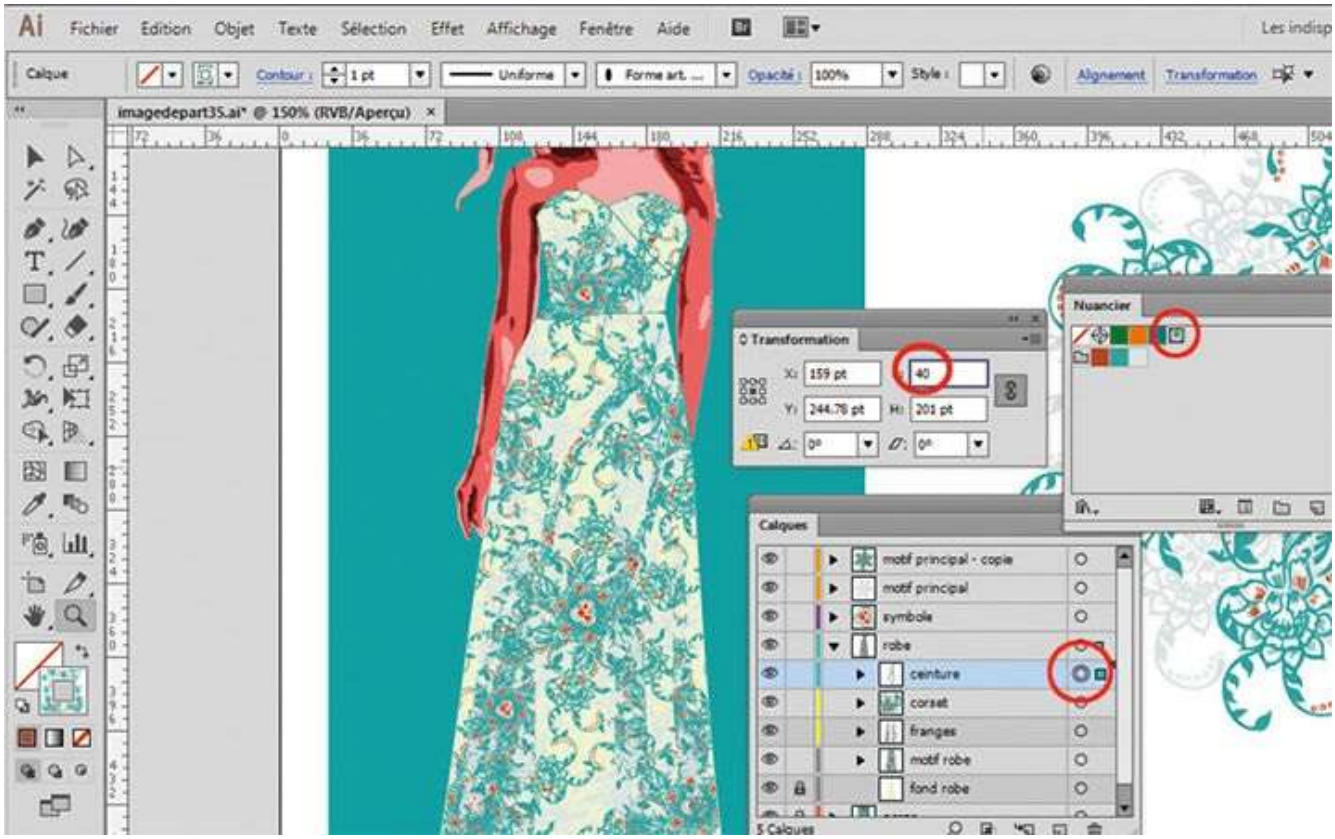
14 Dans l'illustration de la jeune femme, cliquez maintenant sur le devant de la robe. Dans la palette Calques, le calque Motif robe est sélectionné. Appliquez le motif récemment créé en cliquant sur le petit carré correspondant dans la palette Nuancier.



15 Afin de diminuer la taille du motif, ouvrez la palette Transformation via le menu Fenêtre>Transformation. Cliquez sur l'icône du menu contextuel en haut à droite et choisissez Transformer le motif. Dans la case L représentant la largeur, saisissez 60 pt.



16 Dans la palette Calques, sélectionnez les calques Corset et Franges en cliquant sur leur petit cercle correspondant, tout en maintenant la touche Maj enfoncée. Dans la palette Nuancier, cliquez sur le motif récemment créé, puis dans la palette Transformation, saisissez 40 dans la case L représentant la largeur.



17 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque Ceinture en cliquant sur son petit cercle. Activez le sélecteur de couleurs du contour et appliquez le motif récemment créé en le sélectionnant dans la palette Nuancier. Enfin, dans la palette Transformation, saisissez 40 dans la case L représentant la largeur.

Concevoir un logo

Assez facile

Réalisation : 30 min

Outils utilisés :

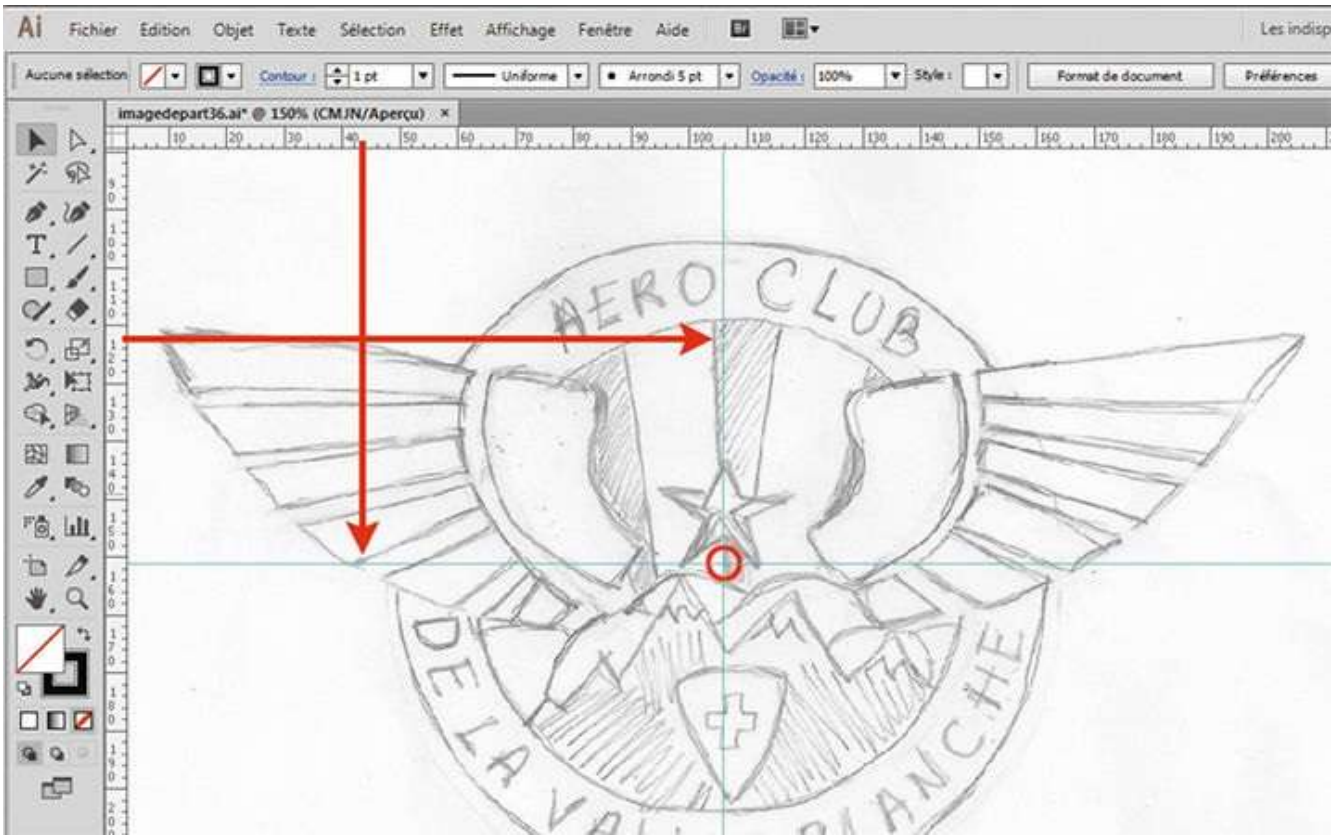
Plume
Pot de peinture dynamique
Palette Calques
Texte
Palette Dégradé de couleurs

Illustrator est par excellence le logiciel adapté à la constitution d'identité visuelle,

permettant de concevoir des logotypes et autres symboles favorisant la reconnaissance d'une marque. Grâce à la diversité de ses outils et au format vectoriel, vous disposez de moyens de transformation rapides des formes sans aucune perte de qualité. Naturellement, il est recommandé, comme d'ailleurs pour tout travail de création, d'esquisser au préalable des ébauches ou des crayonnés avant de vous jeter sur un ordinateur. Vous gagnerez en effet beaucoup de temps en conceptualisant sur papier les prémices de votre réflexion. Dans cet atelier, vous allez réaliser un logo utilisant des éléments typographiques et une symbolique relativement simples, ce qui vous donnera l'occasion de revoir un certain nombre de notions introduites dans les exercices précédents.

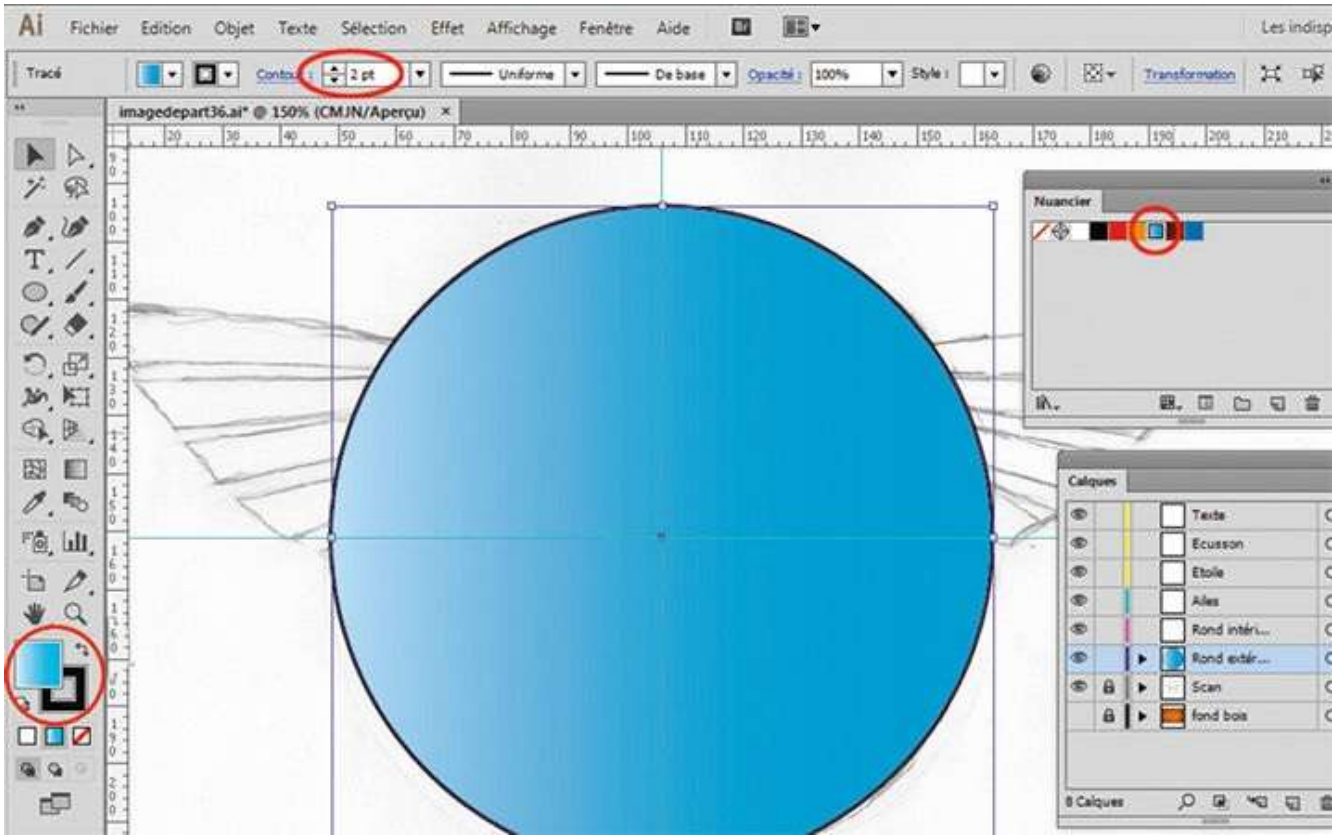
Fichier initial : imagedepart36.ai

Fichier final : imagearrivee36.ai

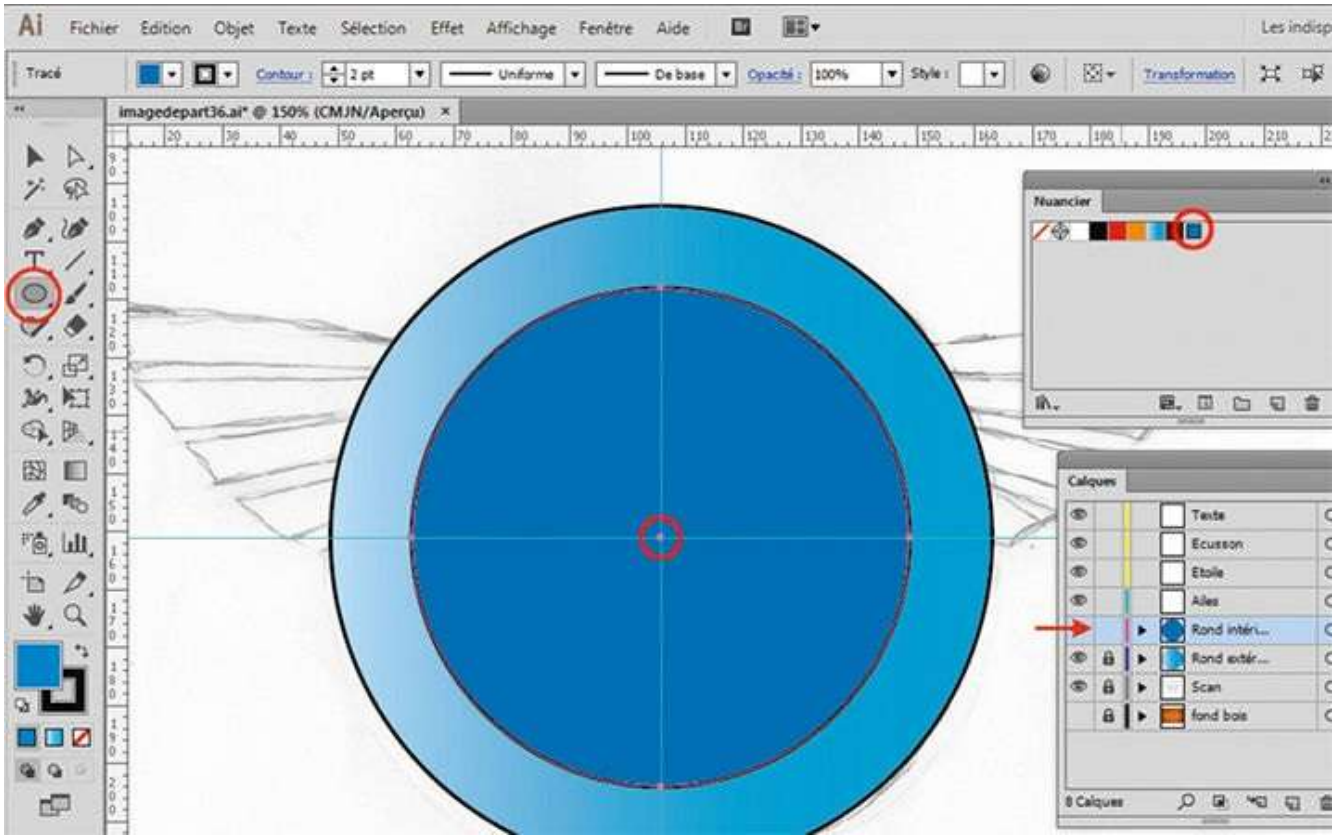


1 Ouvrez l'image de départ, puis faites apparaître les règles via le menu Affichage>Règles>Afficher les règles ou par le raccourci Ctrl + R. Avec l'outil Sélection, placez-vous sur les règles et tirez vers le bas ou vers la droite pour placer des repères de centrage.

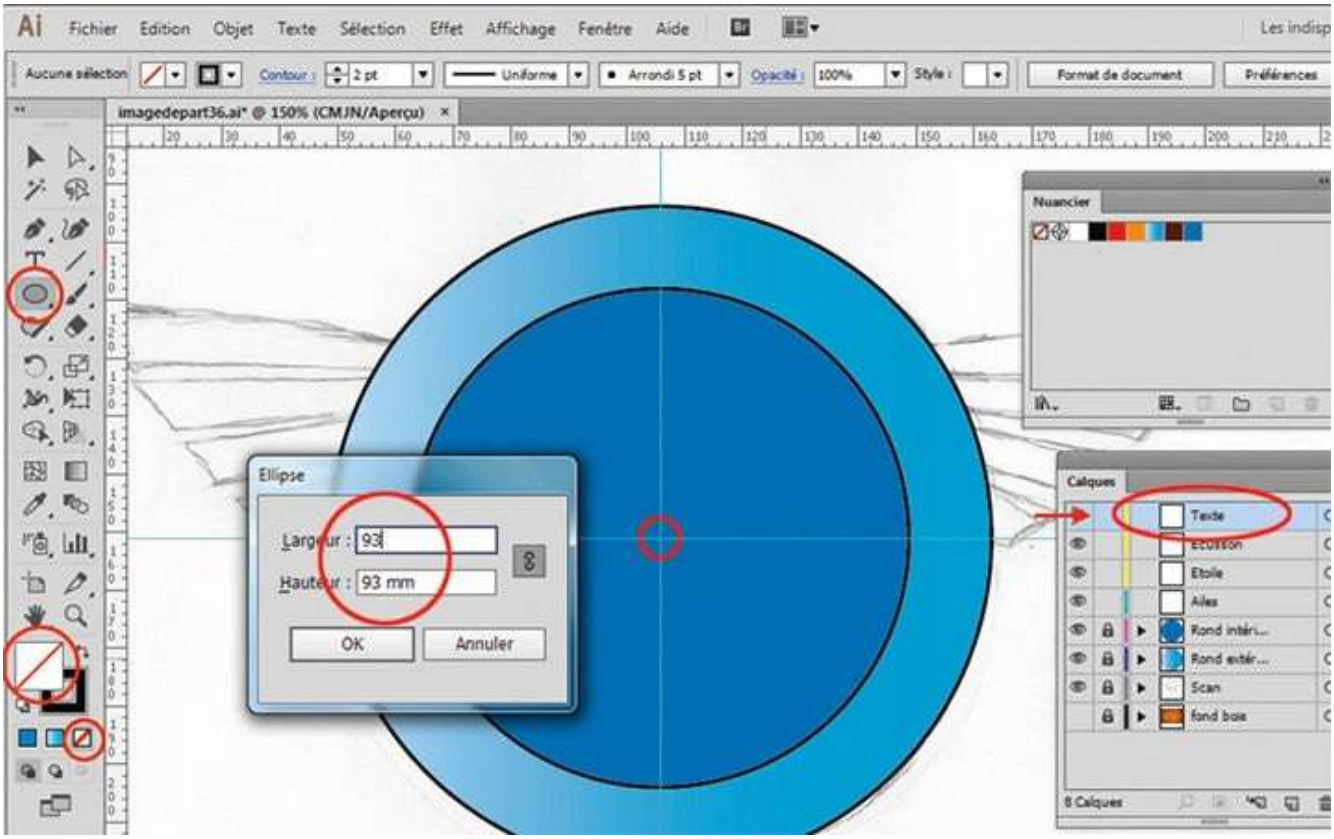
2 Ouvrez la palette Calques. Notez que le calque Scan contenant le crayonné numérisé est verrouillé. Sélectionnez le calque Rond extérieur. Activez l'outil Ellipse, placez le curseur sur le centre des repères, et tout en appuyant à la fois sur les touches Alt et Maj, créez le bord extérieur du logo.



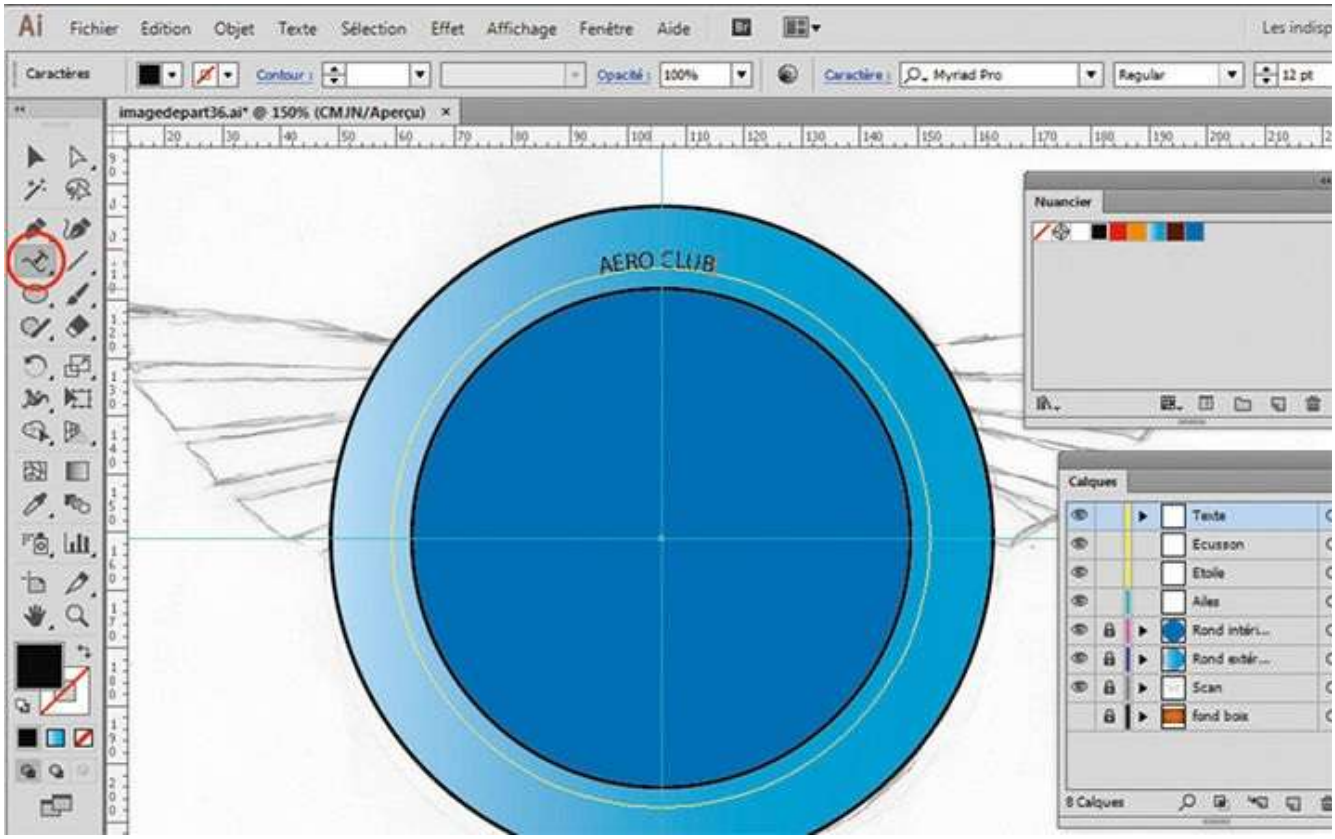
3 Vérifiez que l'ellipse est toujours sélectionnée. Puis ouvrez la palette Nuancier, activez le sélecteur de couleurs du fond et, dans la palette Nuancier, cliquez sur le dégradé bleu. En haut, saisissez alors 2 pt comme contour.



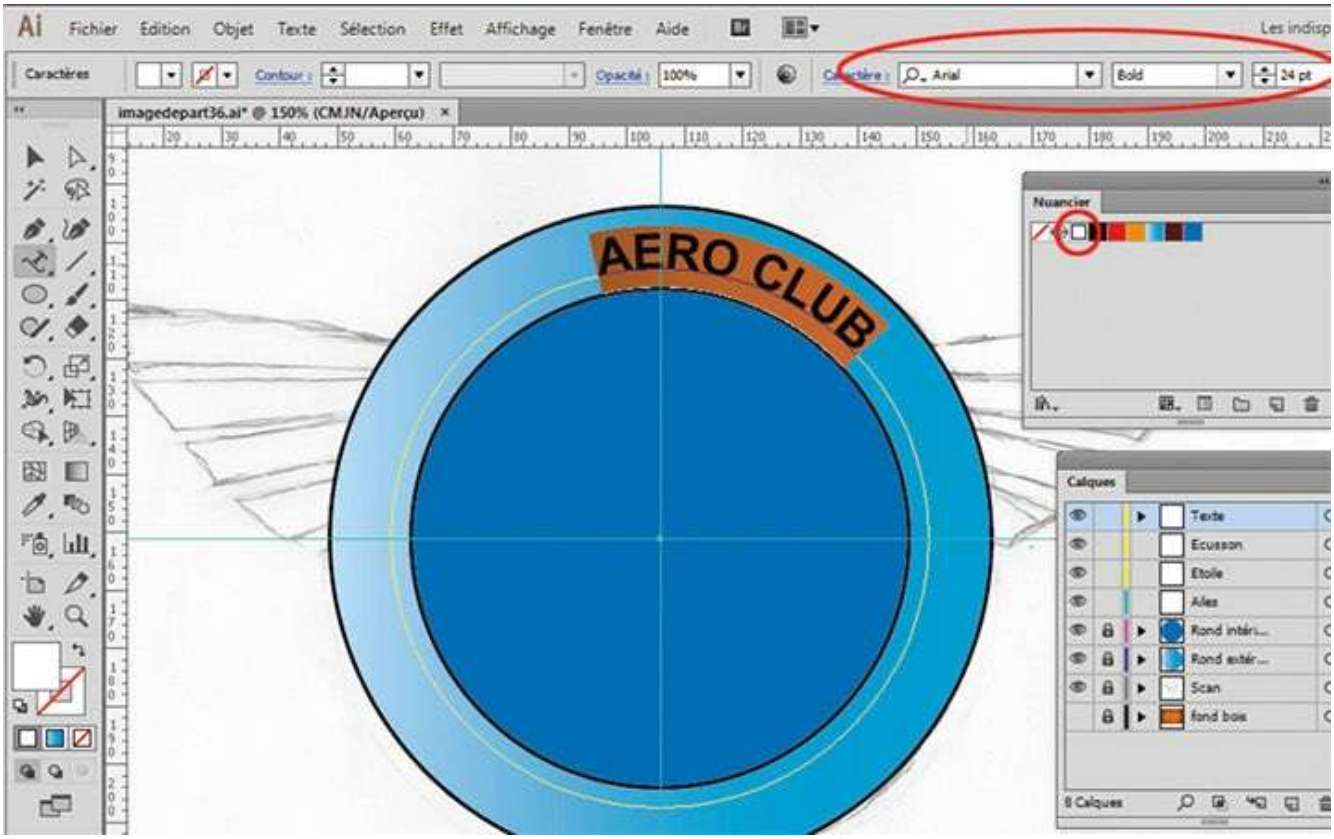
4 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque Rond intérieur. Activez l'outil Ellipse et, tout en maintenant la touche Alt enfoncée, cliquez sur le centre du logo. Saisissez 86 pour les dimensions de l'ellipse et validez par OK. Dans la palette Nuancier, cliquez sur la couleur bleu pour l'appliquer à cette ellipse.



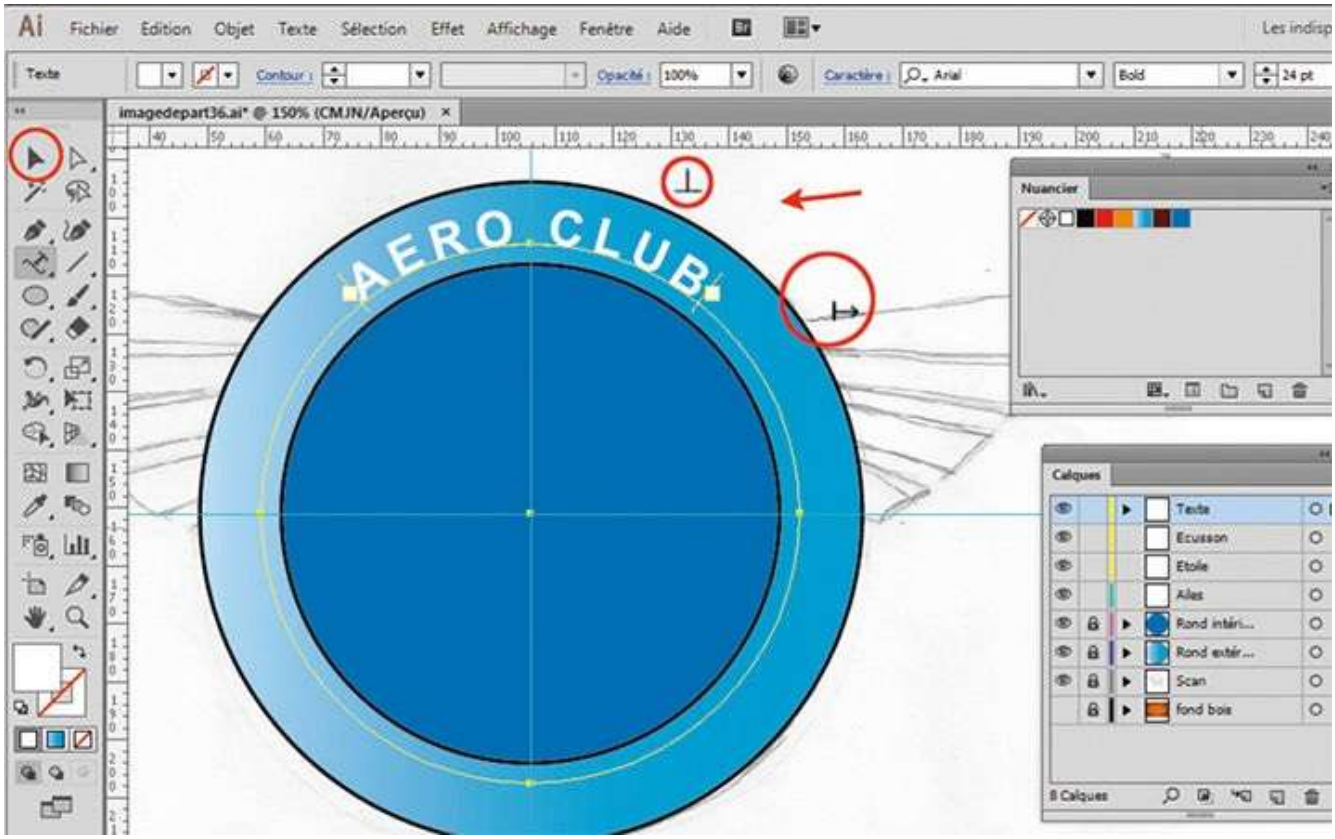
5 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque Texte. Activez à nouveau l'outil Ellipse et, tout en appuyant sur la touche Alt, cliquez sur le centre du logo. Saisissez 93 pour les dimensions de l'ellipse et validez par OK. Puis cliquez sur le sélecteur de couleurs de fond et appliquez une couleur vide.



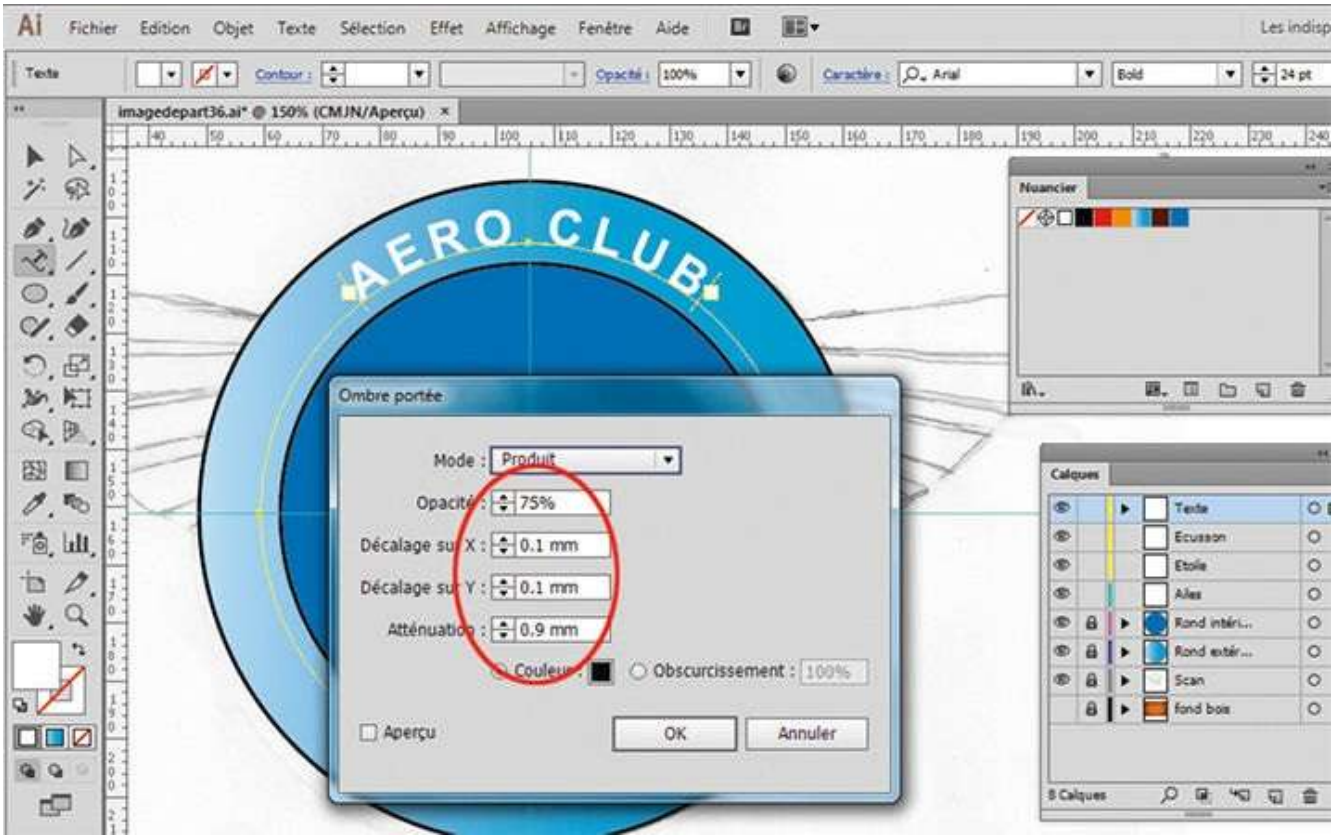
6 Sélectionnez l'outil Texte curviligne dans la palette d'outils et cliquez sur le dernier tracé d'ellipse créé. Un curseur clignotant apparaît : saisissez le texte « AERO CLUB » en majuscules.



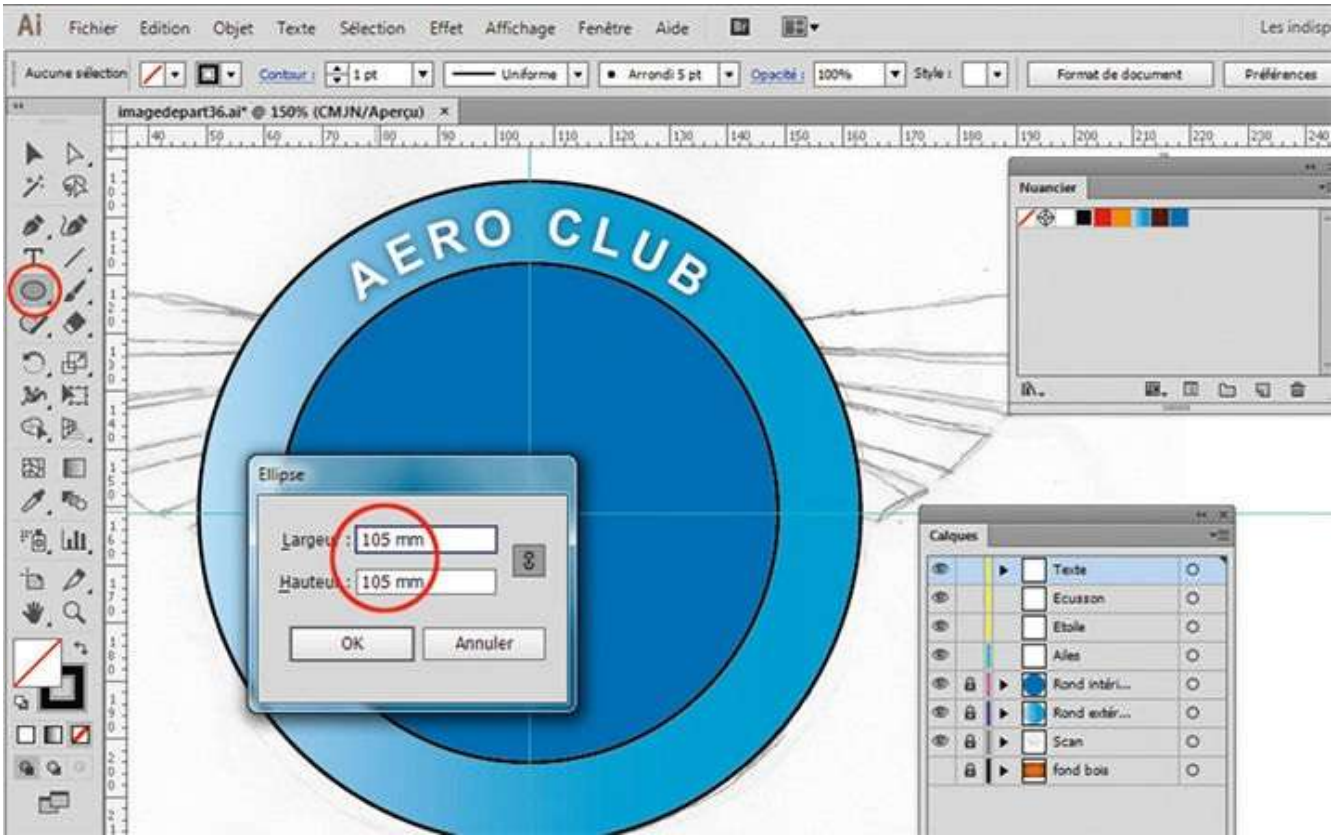
7 Via le raccourci Ctrl + A, sélectionnez l'ensemble du texte. Dans la barre supérieure, choisissez la police Arial Bold avec un corps de 24 pt. Pour la couleur, cliquez sur le blanc dans la palette Nuancier.



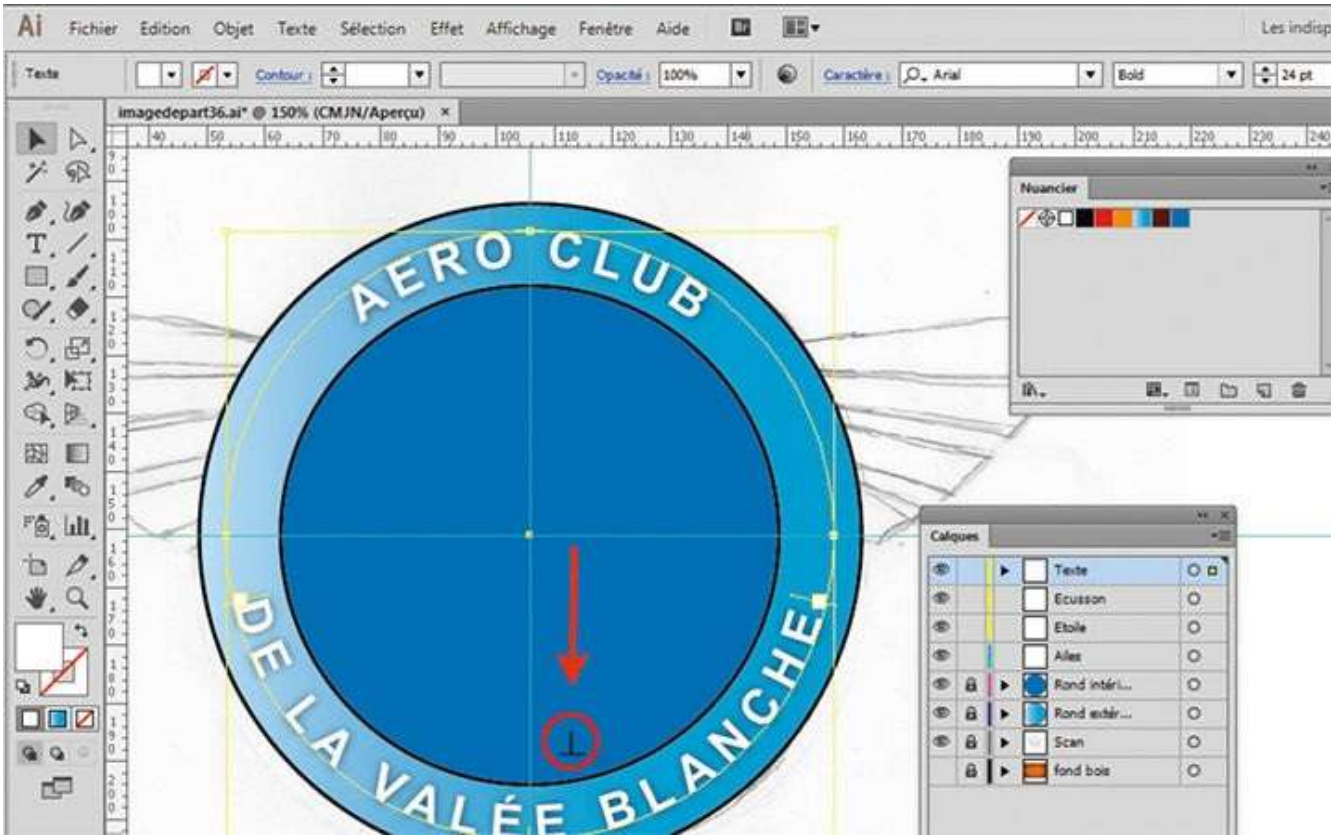
8 Comme dans l'atelier 22, replacez les petits carrés de chaînage au bon endroit à l'aide de l'outil Sélection et centrez le texte sur la courbe.



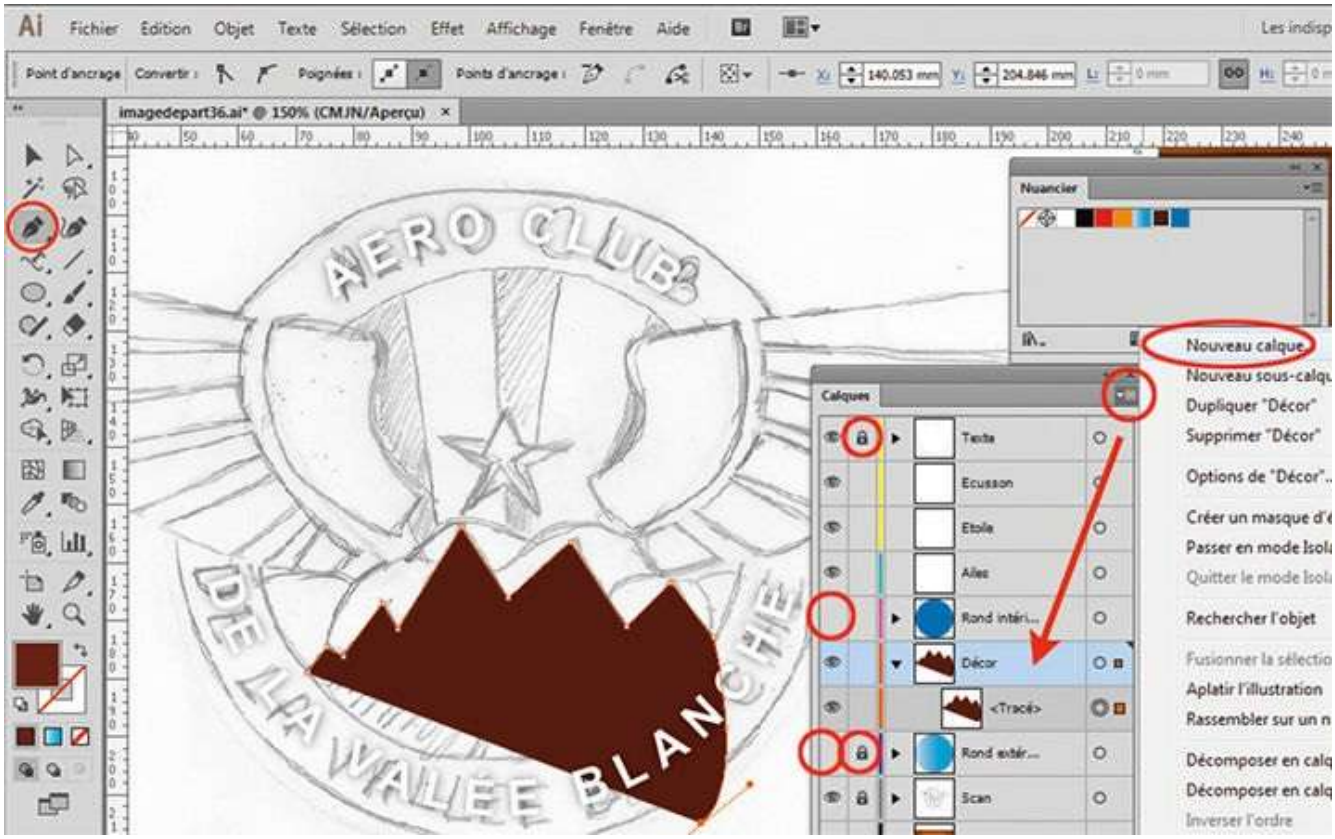
9 Via le menu Effet>Spécial>Ombre portée, appliquez un effet d'ombre portée avec 75 % d'opacité, 0,1 mm de décalage sur x et sur y et 0,9 mm d'atténuation.



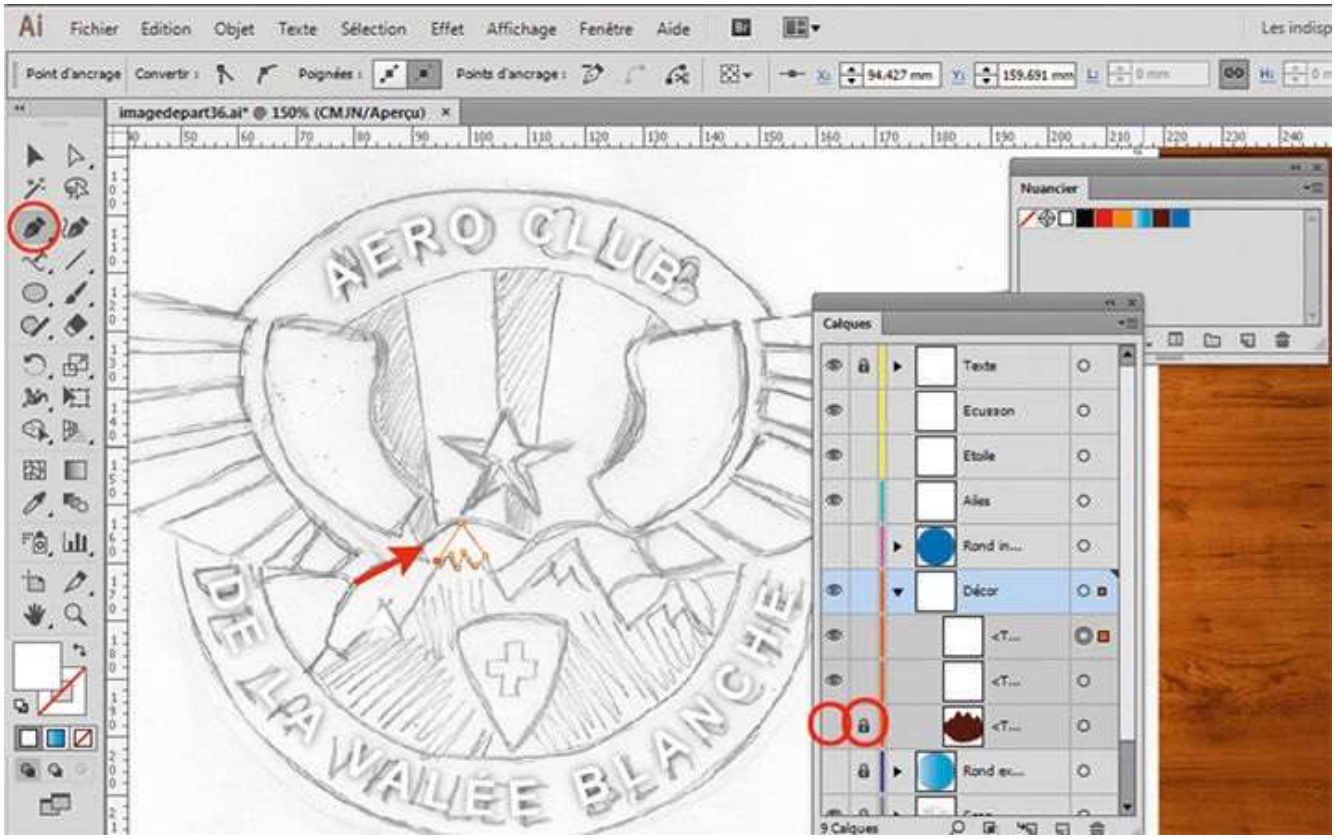
10 Activez à nouveau l'outil Ellipse et, tout en appuyant sur la touche Alt, cliquez sur le centre du logo. Saisissez 105 pour les dimensions de l'ellipse et validez par OK. Activez l'outil Texte curviligne et cliquez sur le dernier tracé d'ellipse créé. Saisissez le texte « DE LA VALLEE BLANCHE» en majuscules.



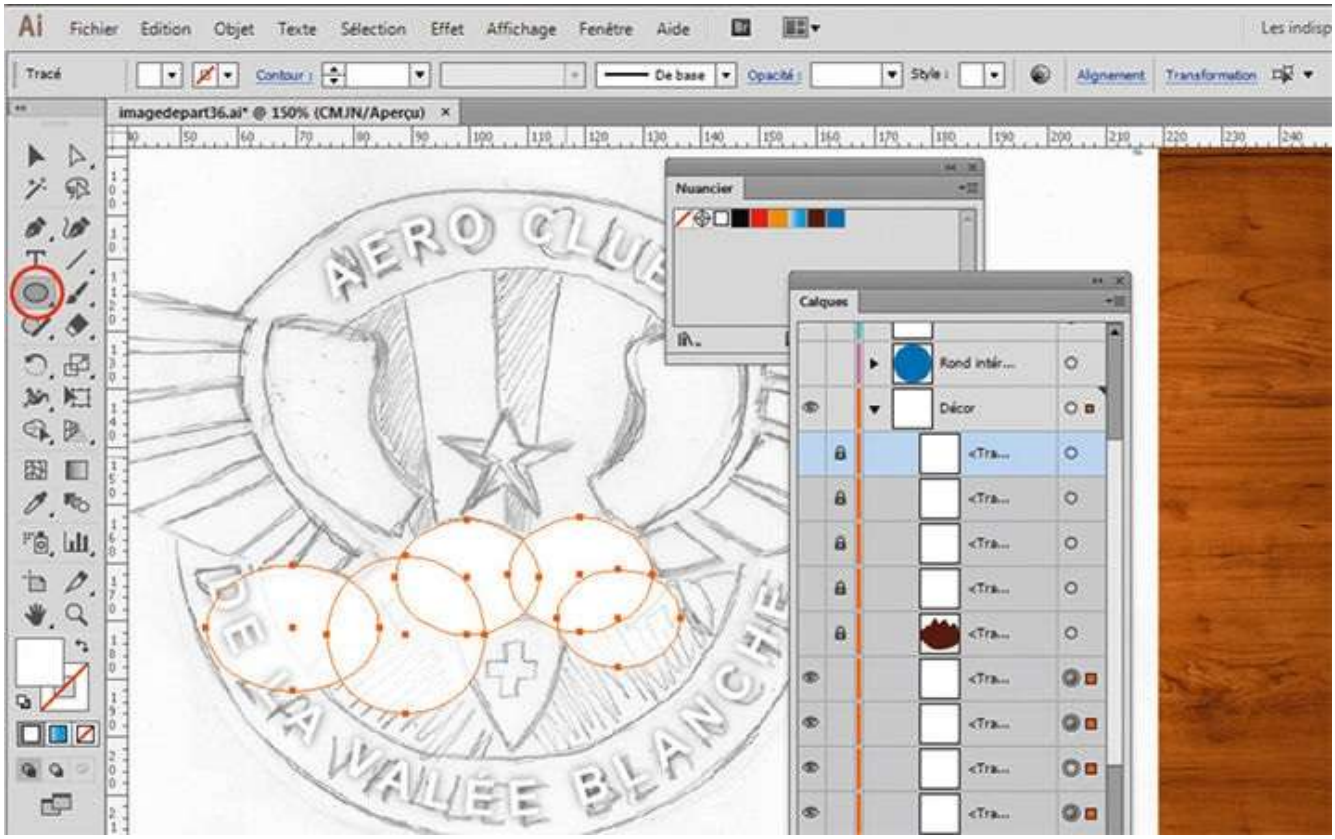
11 Appliquez à ce second texte les opérations décrites dans les étapes 7, 8 et 9. Puis, avec l'outil Sélection, sélectionnez le centre du texte et placez-le en bas au milieu.



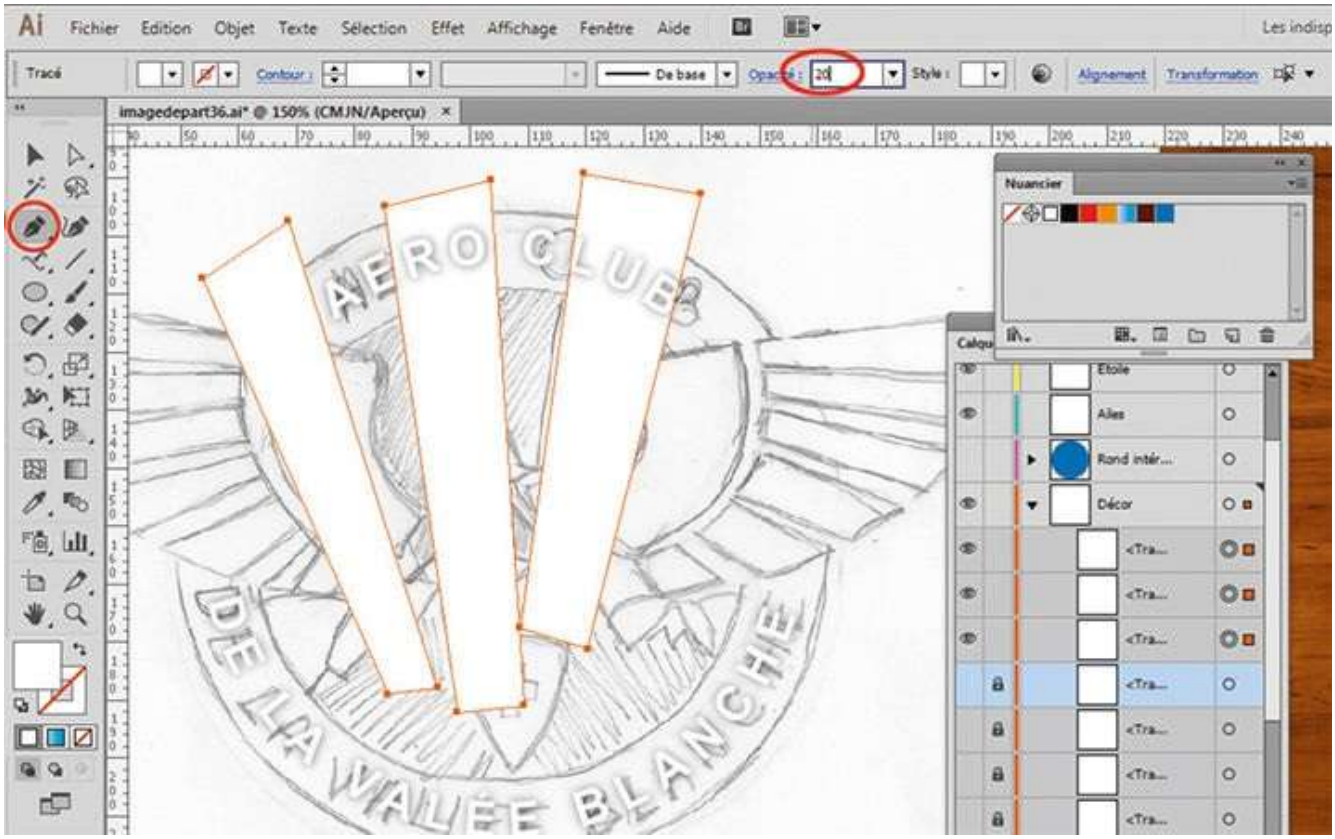
12 Dans la palette Calques, verrouillez les calques Texte et Rond extérieur. Puis cliquez sur l'œil des calques Rond extérieur et Rond intérieur. Créez un nouveau calque via le menu contextuel et nommez-le « Décor ». Sélectionnez l'outil Plume et la couleur marron dans le nuancier, et dessinez la montagne en vous aidant du crayonné.



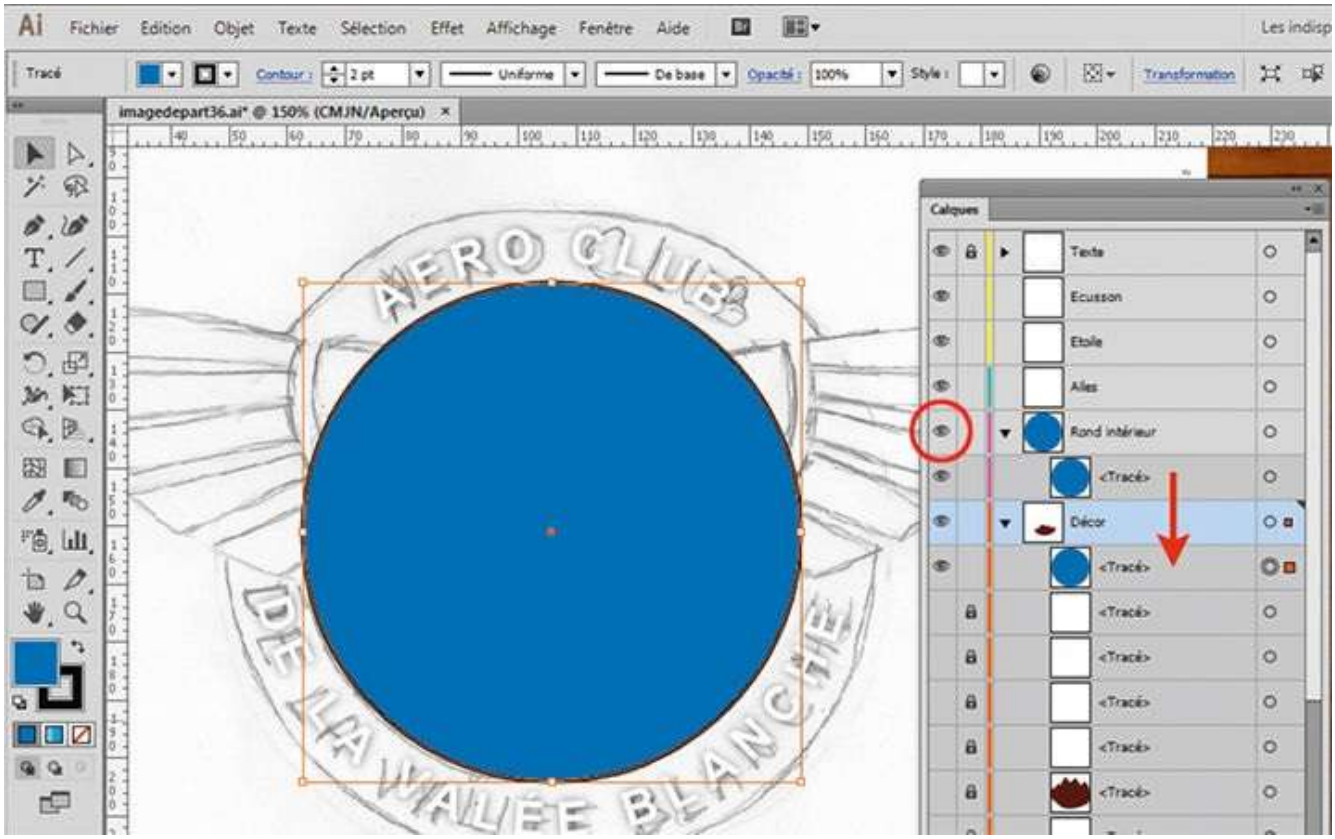
13 Dans la palette Calques, verrouillez le calque du tracé de la montagne et cliquez sur son œil pour le masquer. Activez l'outil Plume et dessinez les neiges éternelles, puis verrouillez ce tracé et masquez-le.



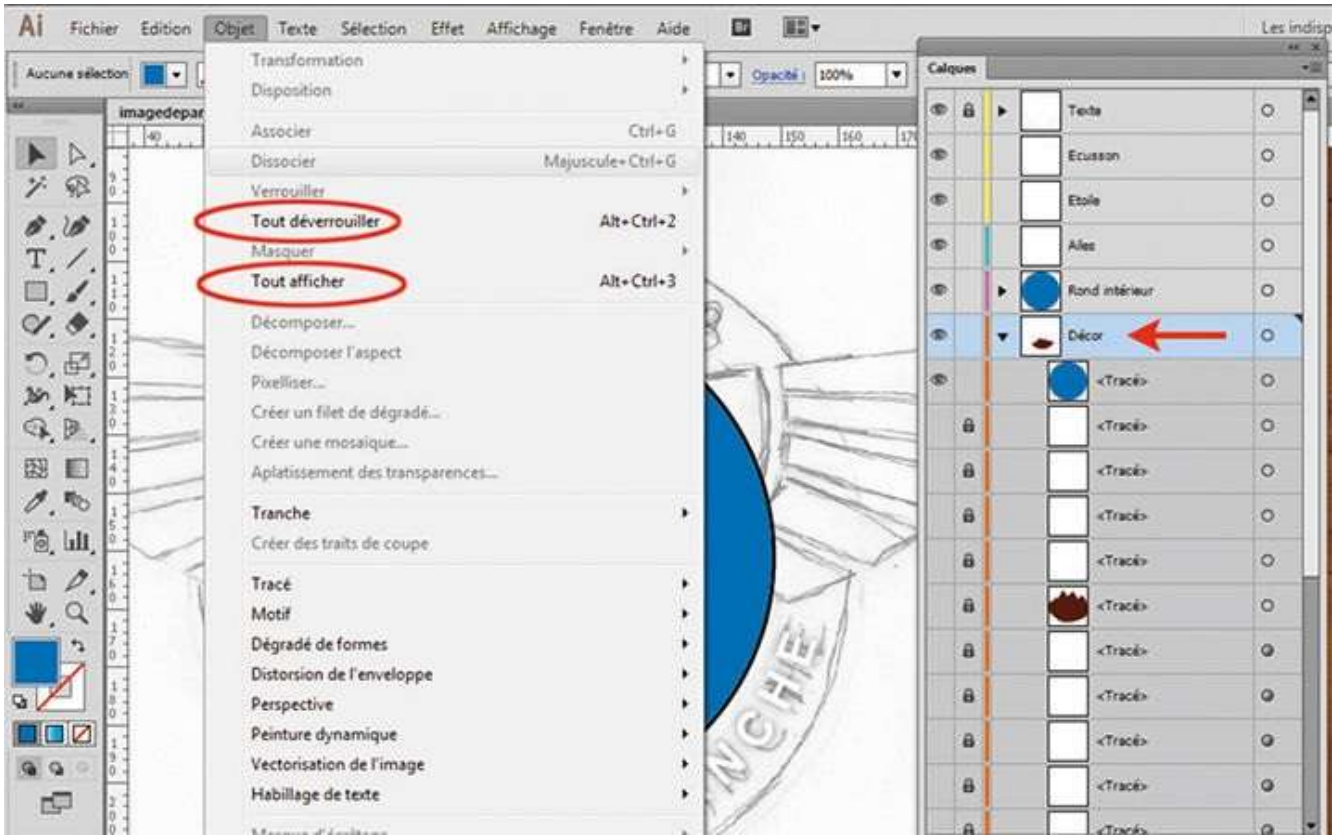
14 Avec l'outil Ellipse, créez plusieurs ellipses de tailles et d'opacités différentes via le menu Opacité en haut. Avec l'outil Sélection, sélectionnez-les toutes en maintenant la touche Maj enfoncée, puis placez-les en arrière-plan via le menu Objet>Disposition>Arrière-plan. Verrouillez ces tracés et masquez-les.



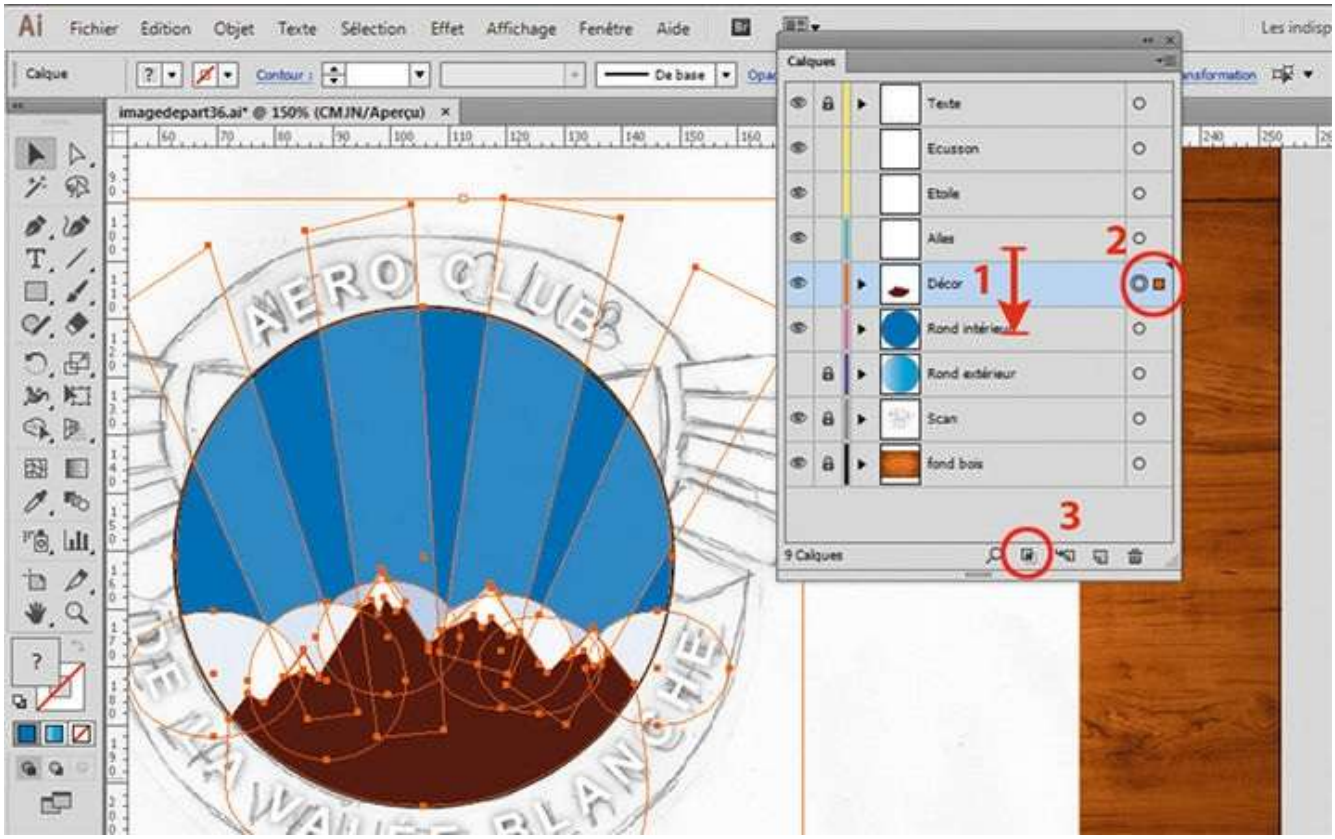
15 Avec l'outil Plume, créez des bandes blanches et appliquez-leur une opacité de 20 % dans la barre supérieure. Puis placez-les en arrière-plan via le menu Objet>Disposition>Arrière-plan.



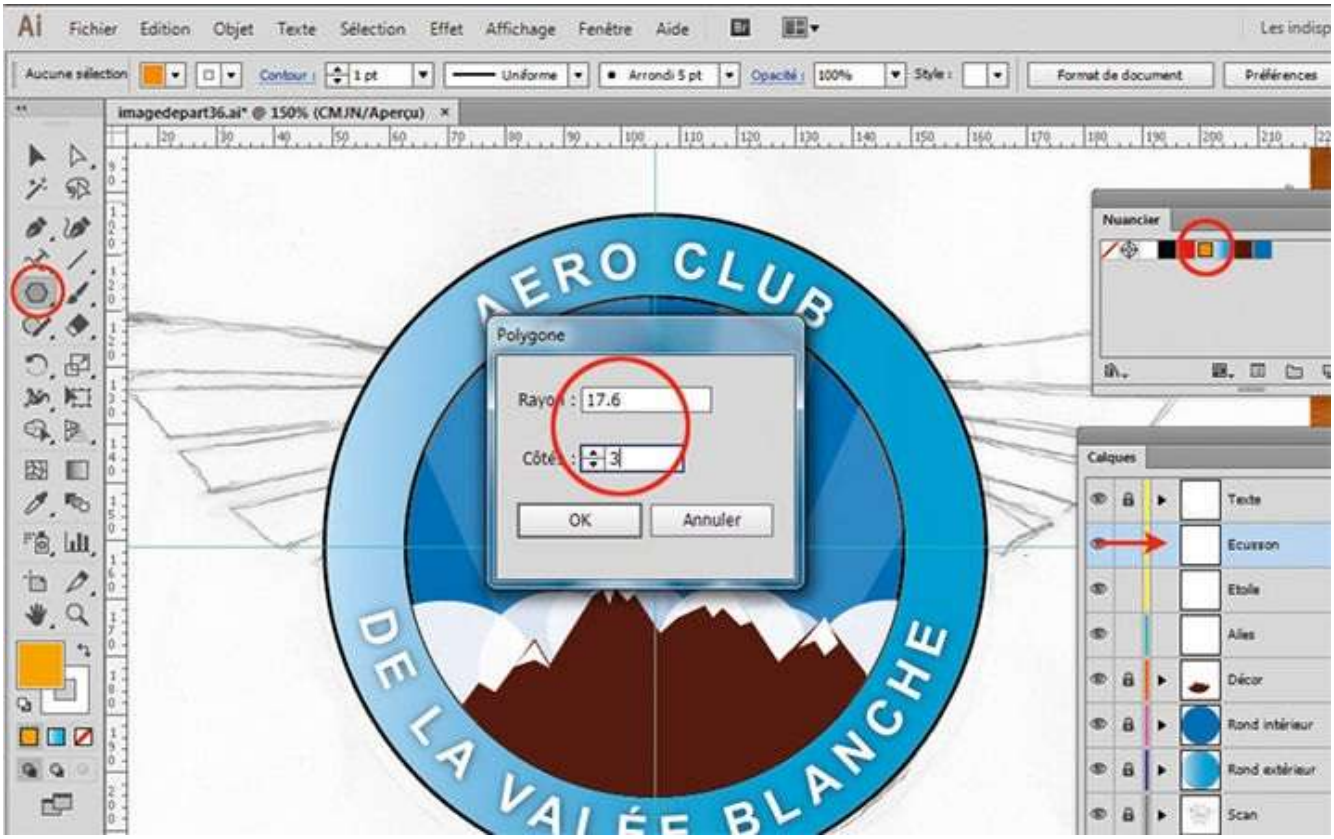
16 Dans la palette Calques, rendez visible le calque Rond intérieur en cliquant sur son œil. Sélectionnez le sous-calque Tracé représentant l'ellipse bleue et, tout en maintenant la touche Alt enfoncée, déplacez-le dans le calque Décor pour le dupliquer.



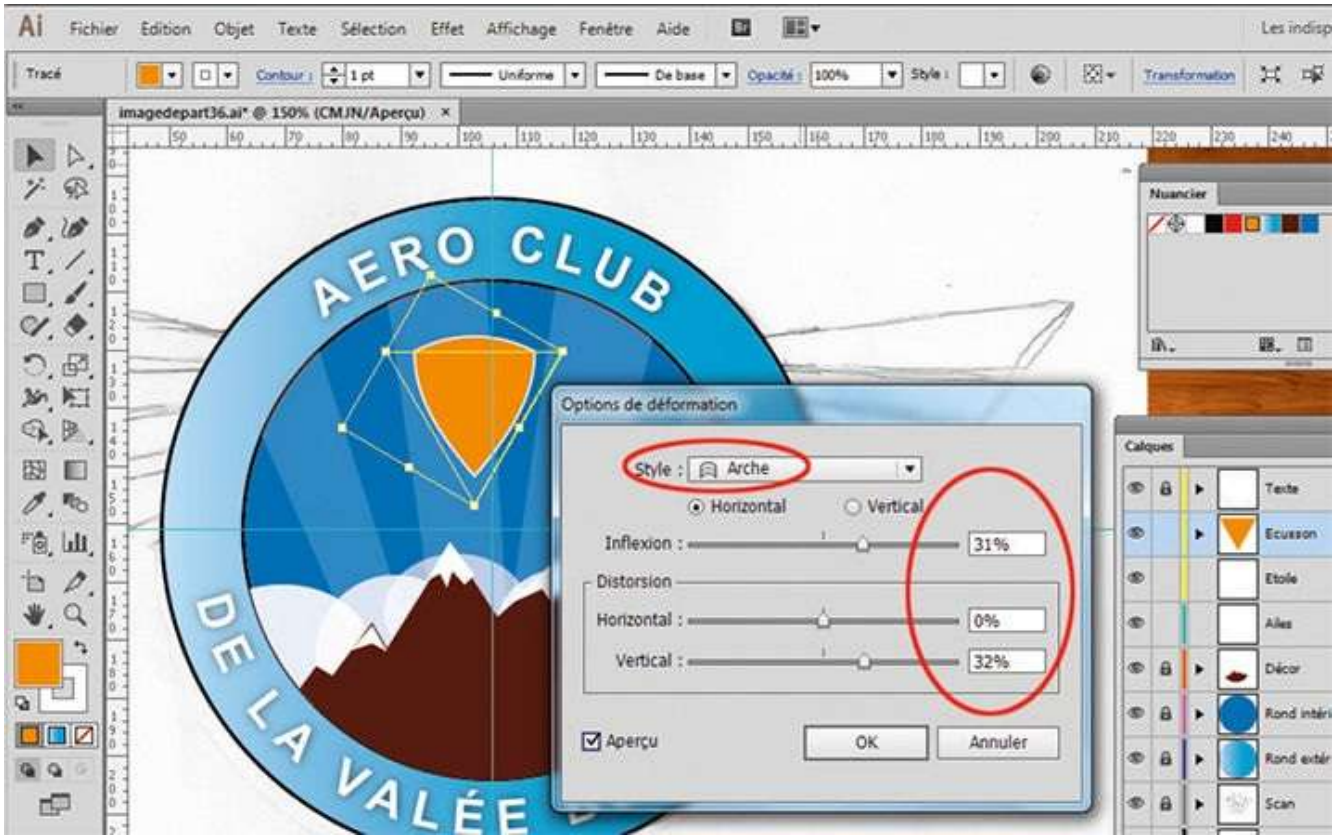
17 Toujours dans la palette Calques, sélectionnez le calque Décor. Déverrouillez et affichez tous les éléments de ce calque en allant dans les menus Objet>Tout déverrouiller et Objet>Tout afficher.



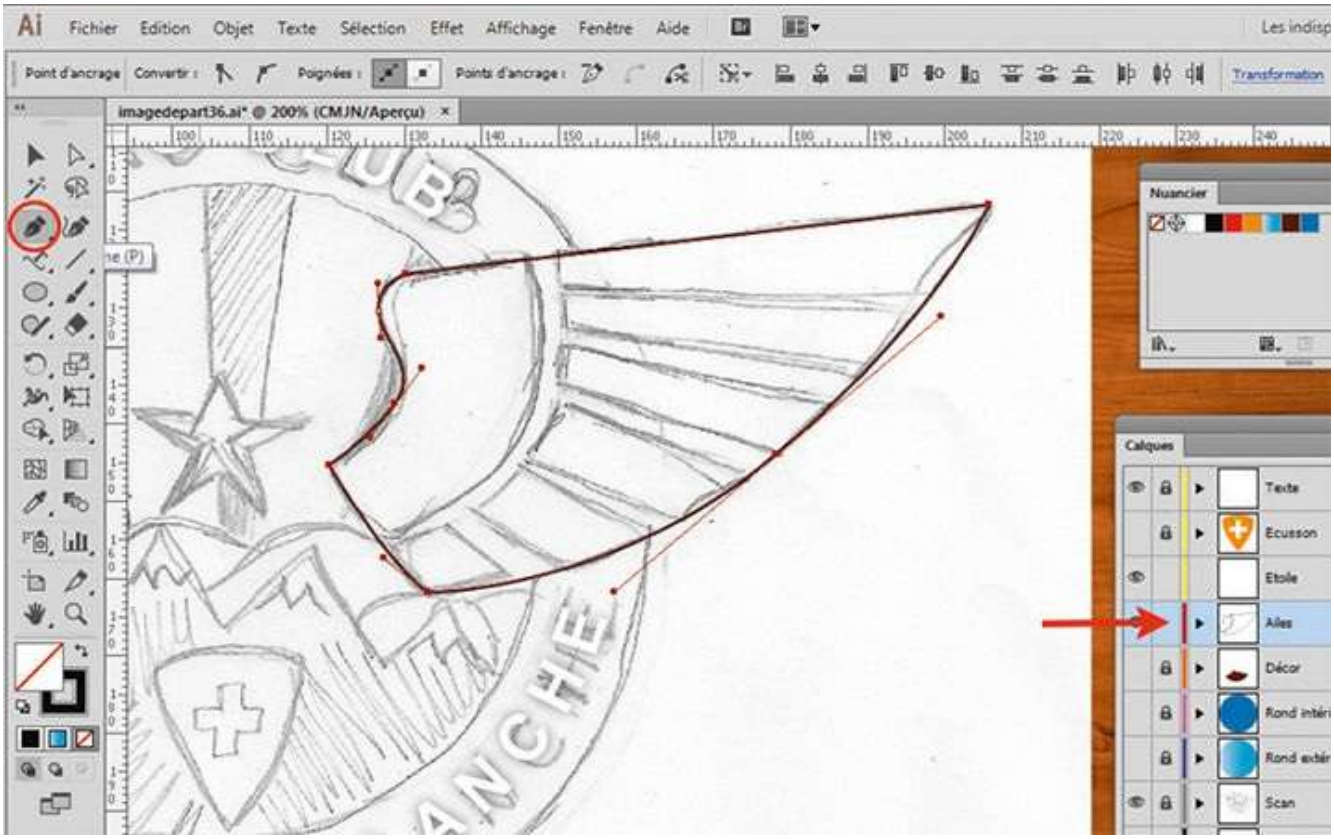
18 Dans la palette Calques, faites passer le calque Rond intérieur sous le calque Décor. Puis sélectionnez les éléments du calque Décor en cliquant sur le petit cercle adjacent et cliquez sur l'icône Créer un masque d'écrêtage, située en bas de la palette Calques.



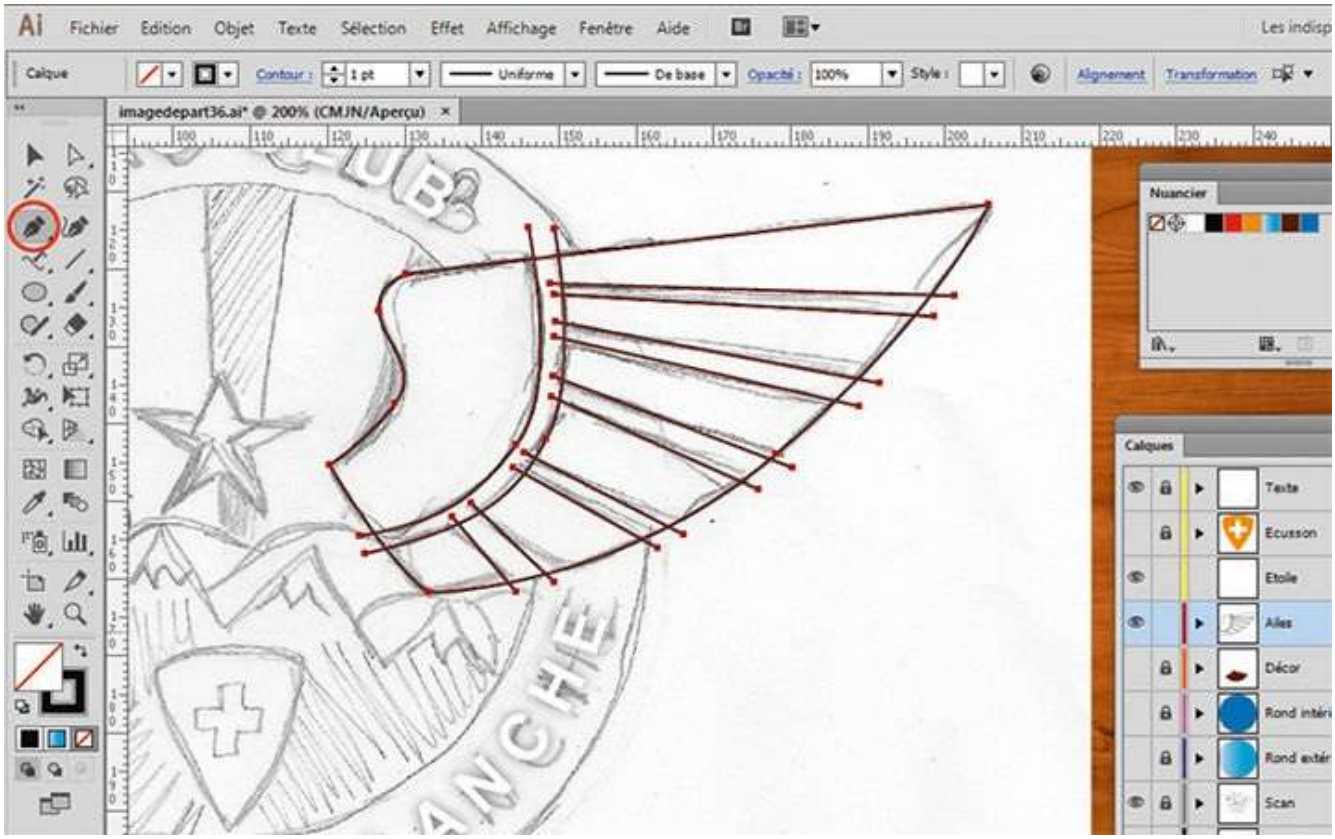
19 Verrouillez les calques Rond intérieur et Décor. Activez l'outil Polygone, puis appliquez la couleur orange du nuancier au sélecteur de couleurs du fond, et la couleur blanc pour le contour. Cliquez sur le logo, puis saisissez 17,6 pour le rayon et 3 pour les côtés du polygone.



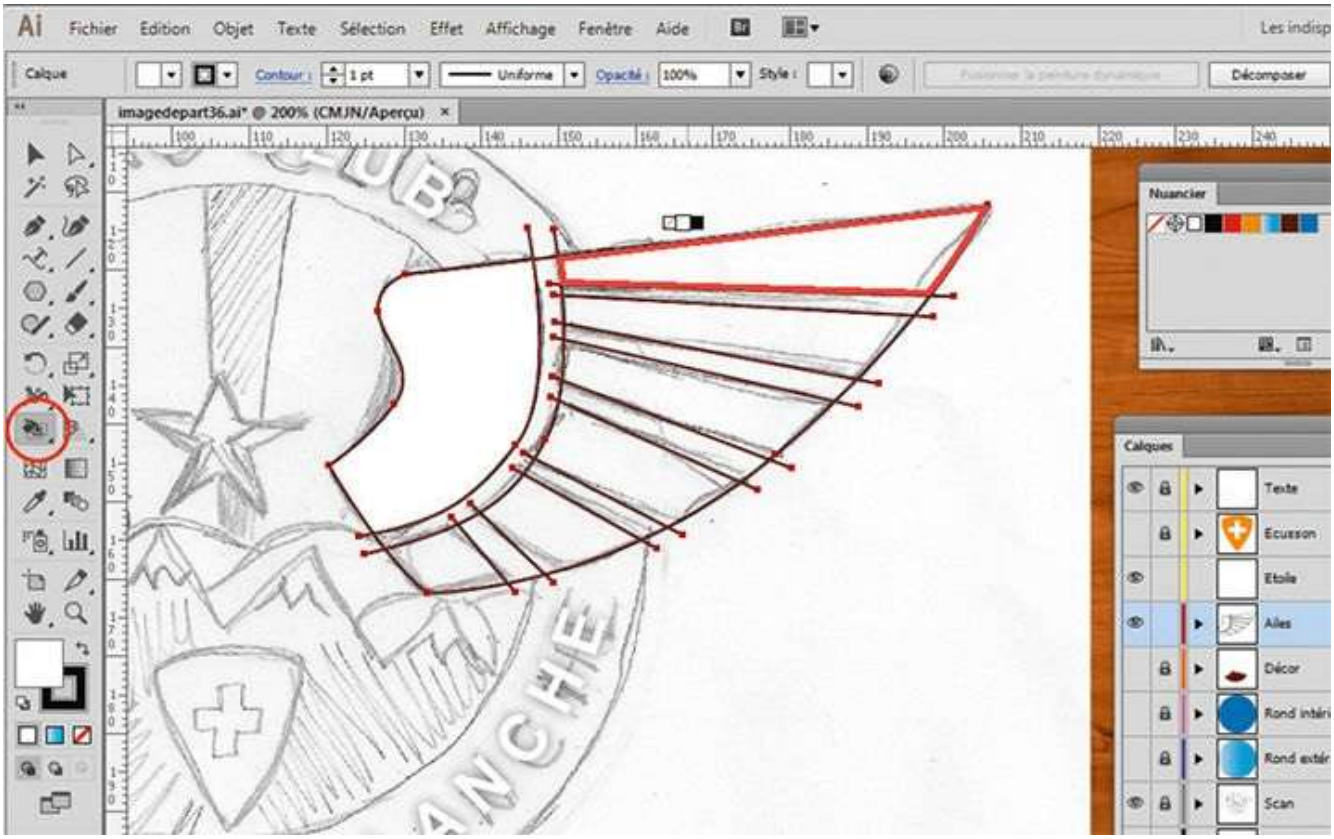
20 Sélectionnez le triangle orange. Via le menu de la palette Transformation, saisissez 60° de rotation. Via le menu Effet>Déformation>Arche, paramétrez une Inflexion de 31 % avec 32 % de vertical. Avec l'outil Rectangle, créez deux petites barres blanches pour former une croix.



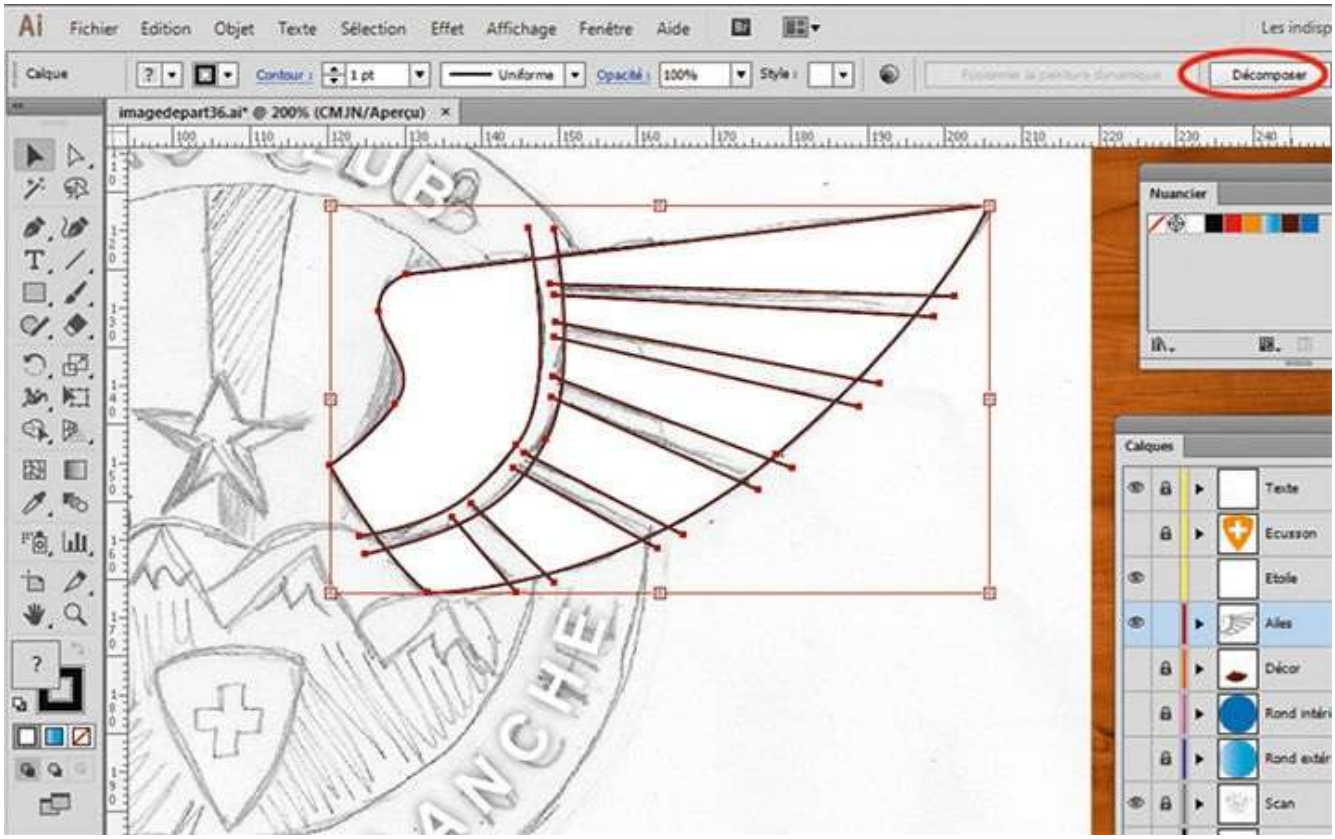
21 Masquez tous les calques précédents afin de faire apparaître le dessin scanné. Sélectionnez le calque Ailes, puis redessinez avec l'outil Plume le contour de l'aile avec un contour de couleur noire et sans fond.



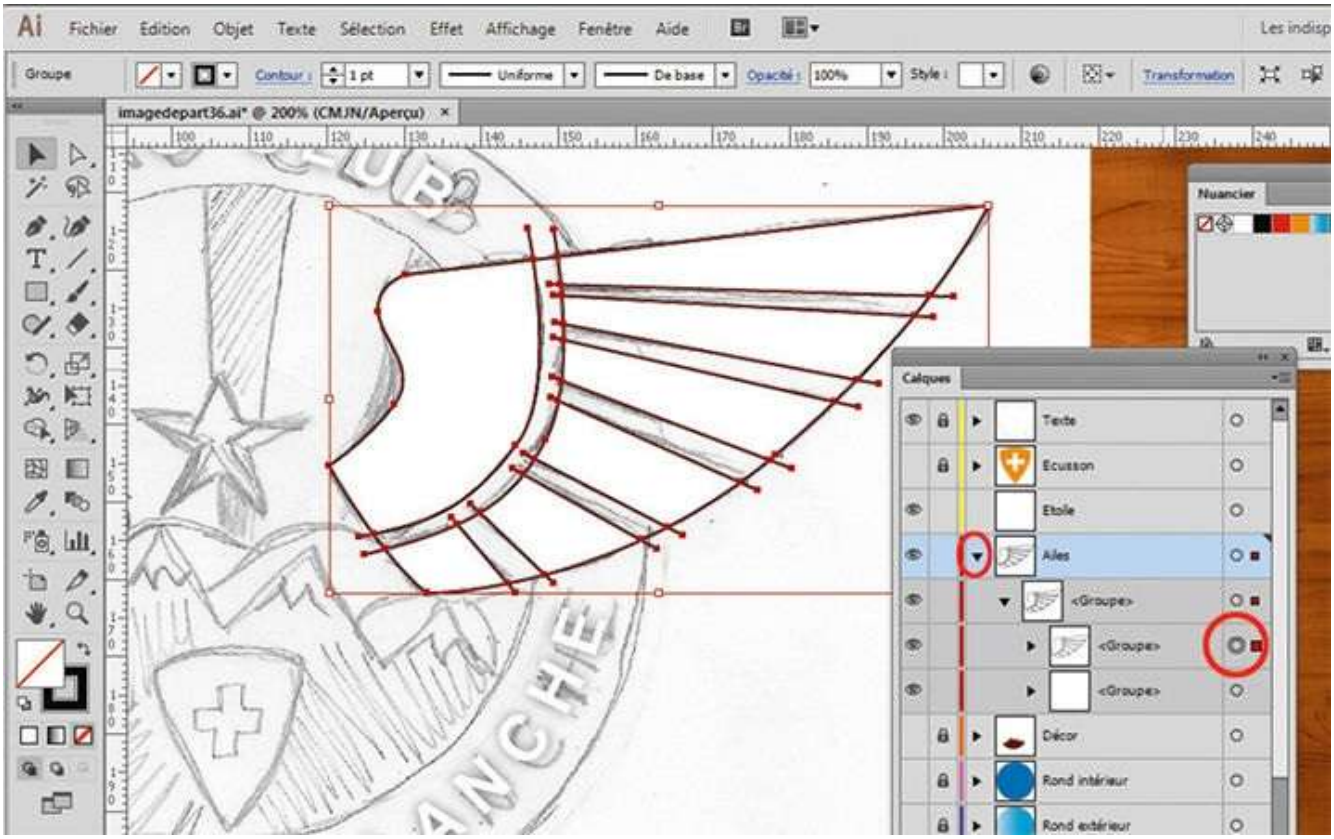
22 Toujours avec l'outil Plume, dessinez toutes les parties de l'aile en faisant dépasser les tracés. Sélectionnez ensuite l'ensemble.



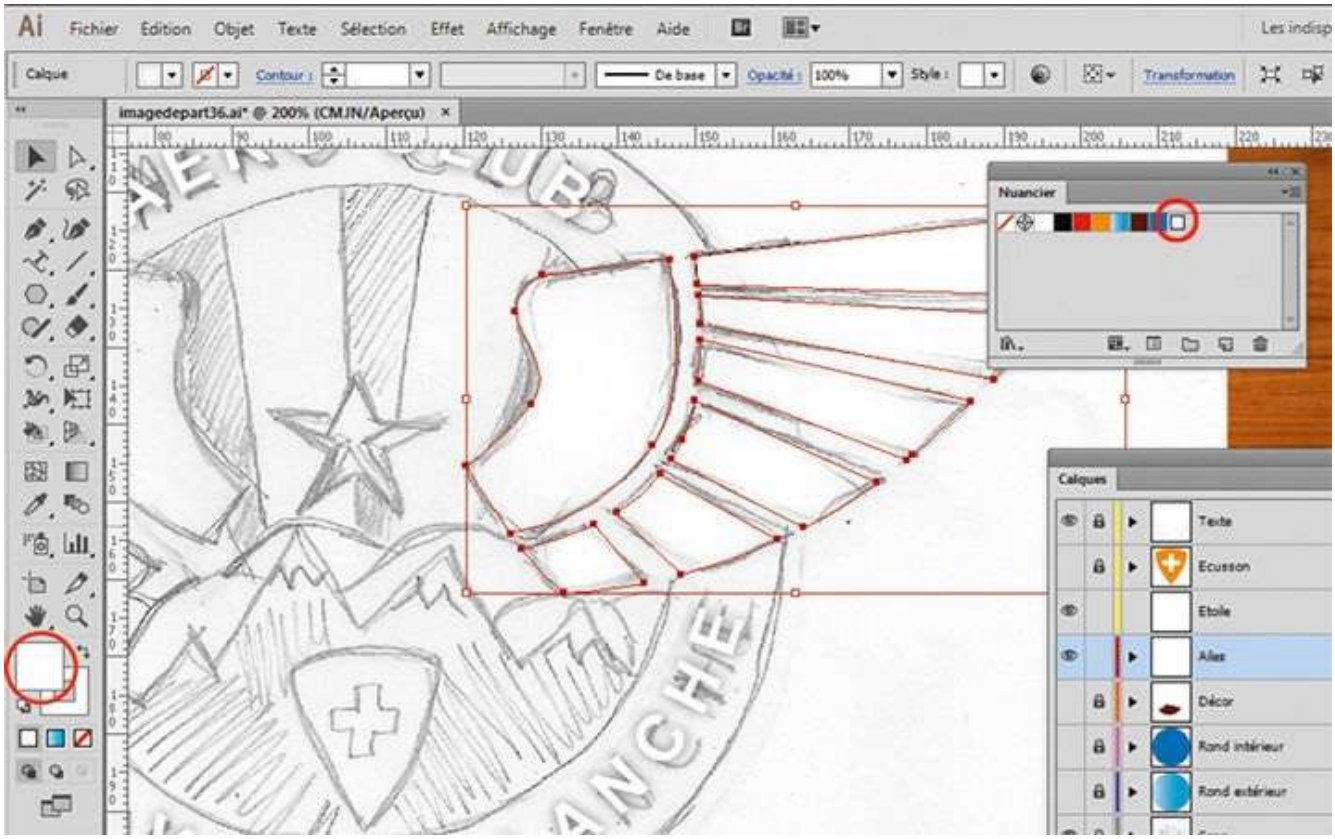
23 Sélectionnez l'outil Pot de peinture dynamique et cliquez dans les zones de l'aile que vous voulez colorier. Comme dans l'atelier 18, sélectionnez la couleur blanche avec les flèches du clavier.



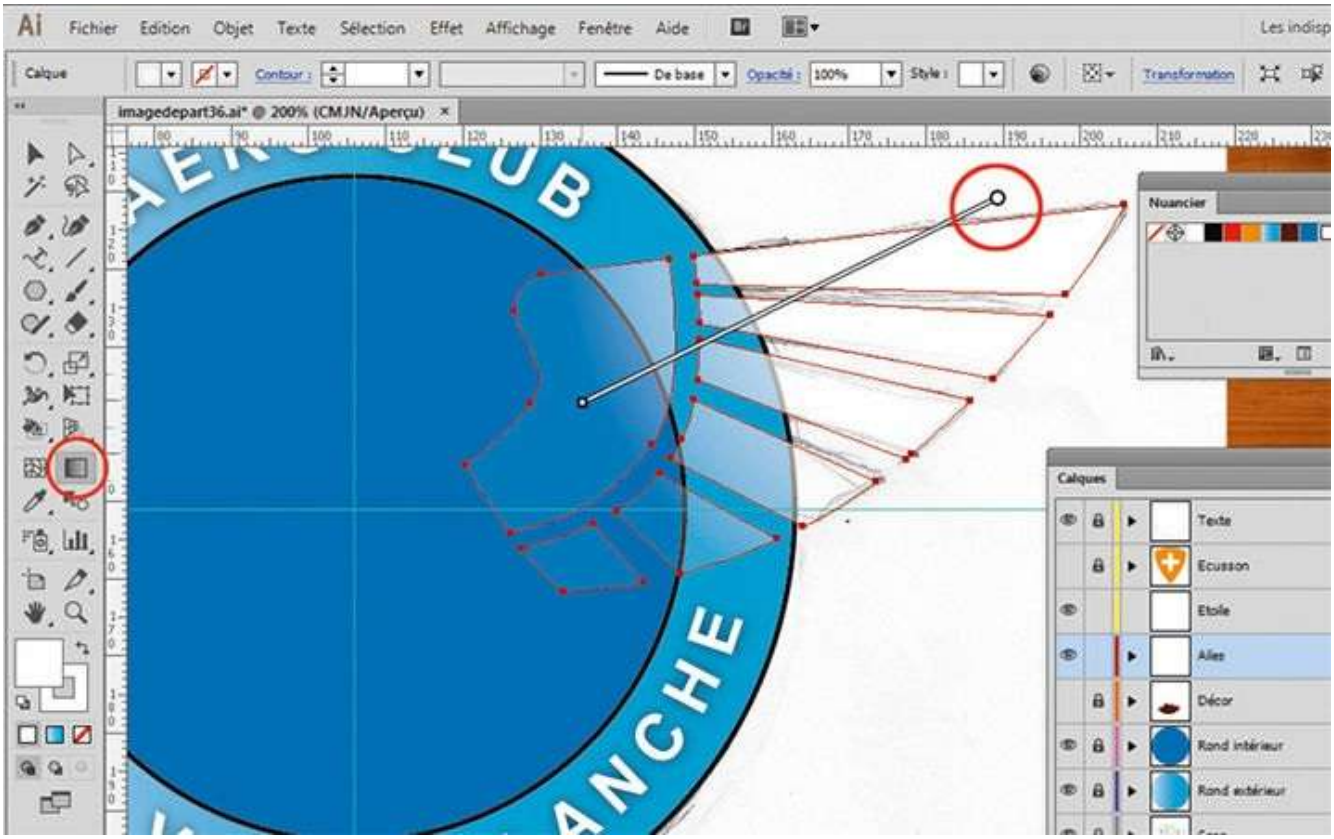
24 L’ensemble sélectionné est en mode de peinture dynamique : pour sortir de ce mode, cliquez sur le bouton Décomposer situé en haut à droite.



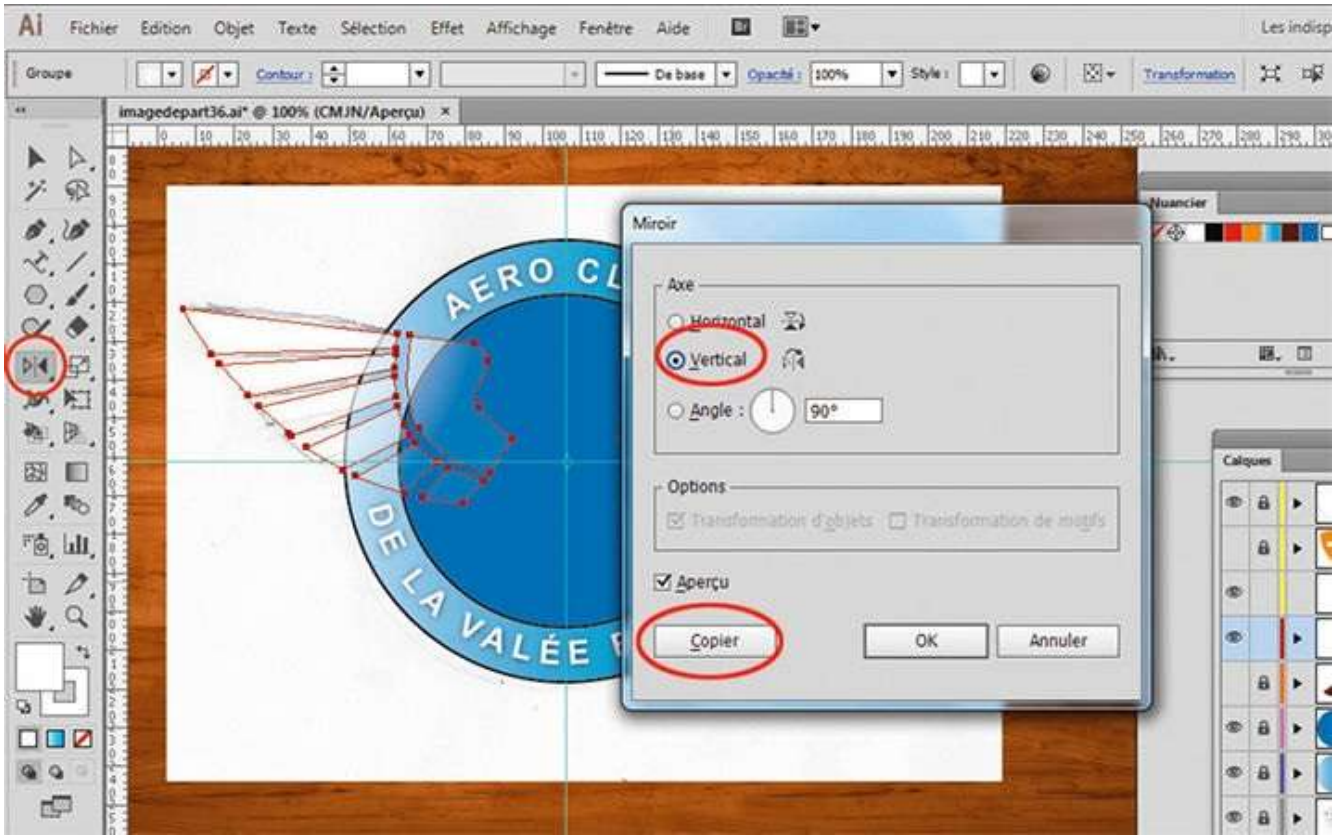
25 Ouvrez la palette Calques et développez le calque Ailes. Sélectionnez le groupe correspondant uniquement aux tracés et supprimez-le via la touche Suppr.



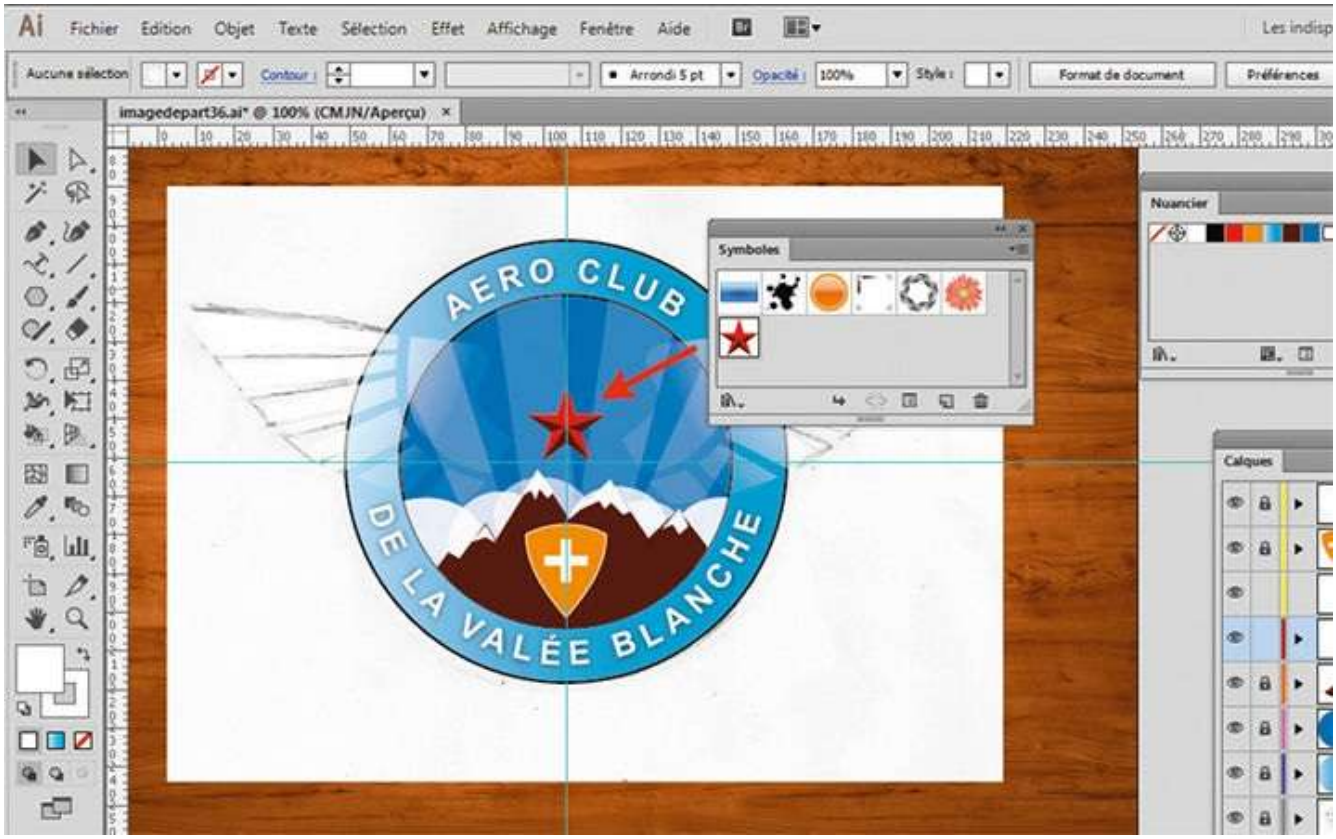
26 Sélectionnez le calque Ailes. Puis, dans le sélecteur de couleurs du fond, appliquez la couleur du nuancier appelée dégradé radial.



27 Dans la palette Calques, rendez visibles les calques Rond intérieur et Rond extérieur. Le calque Ailes étant toujours sélectionné, activez l'outil Dégradé de couleurs dans la palette d'outils et redéfinissez l'ensemble du dégradé sur la totalité de l'aile, en étirant avec la souris sur la surface que vous désirez.



28 Le calque Ailes et son contenu étant toujours sélectionnés, activez à présent l'outil Miroir. Tout en maintenant la touche Alt enfoncée, cliquez sur le centre des repères. Cochez l'option Vertical et cliquez sur le bouton Copier.



29 Ouvrez la palette Symboles et déposez le symbole étoile.

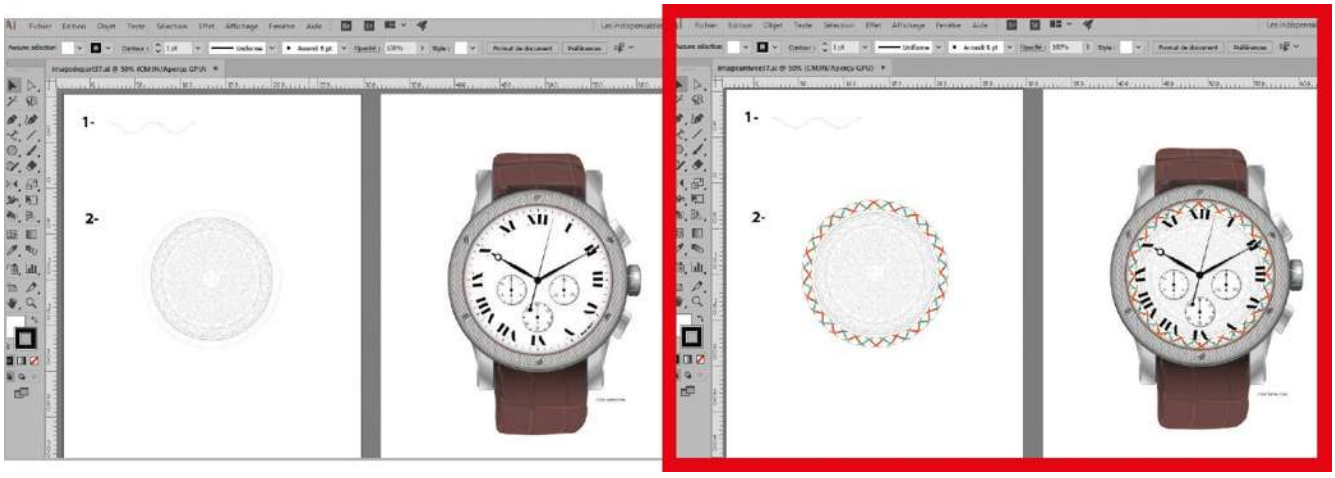
Pour finaliser le contour des ailes, sélectionnez le contenu du calque Ailes et appliquez un contour blanc avec une opacité de 50 %. Sélectionnez enfin le calque Rond extérieur et via le menu Effet>Spécial>Ombre portée, appliquez une ombre portée au contour extérieur.

Dessiner un guillochis

Assez facile

Réalisation : 30 min

Outils utilisés :
Rotation
Mise à l'échelle
Concepteur de formes
Palette Forme de motif



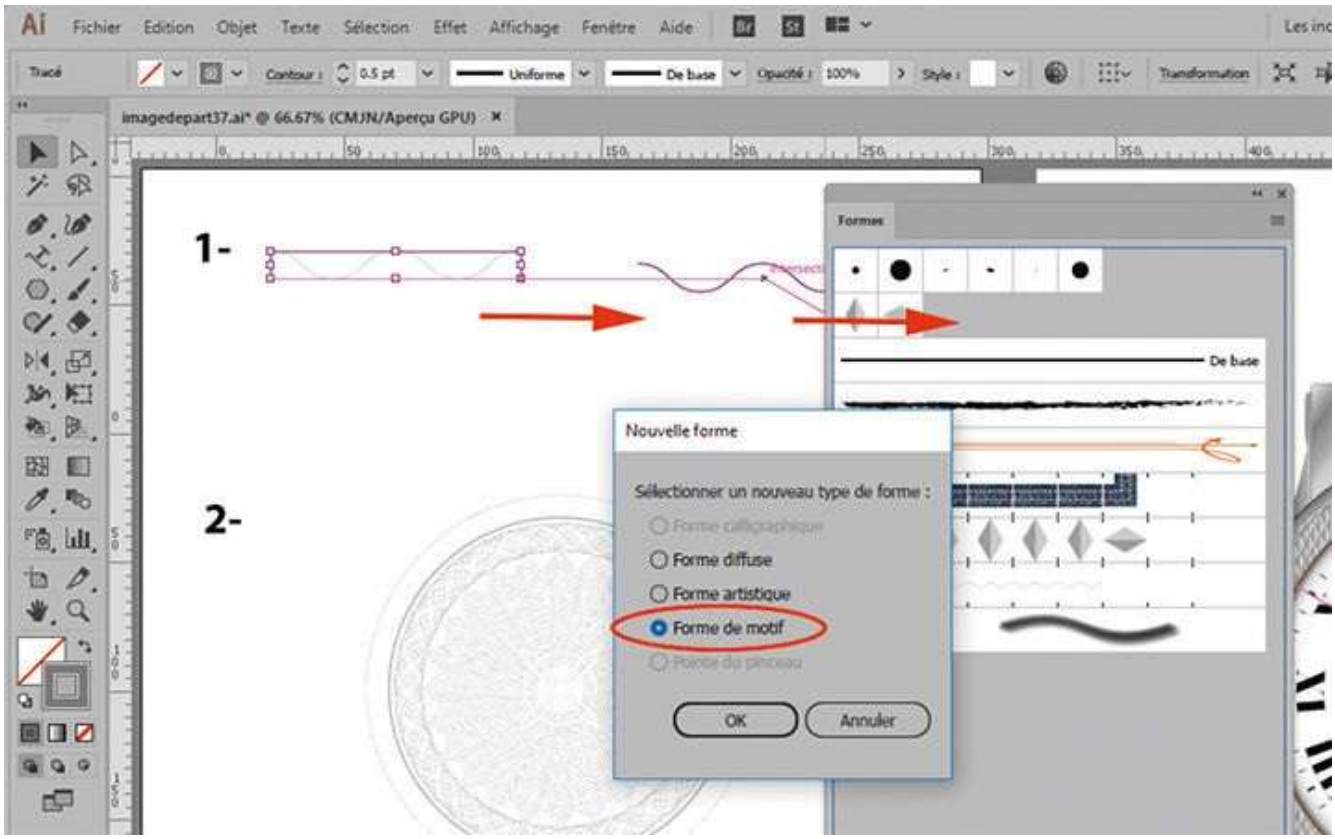
Un guillochis est un ornement composé de lignes ou de traits onduleux qui s'entrelacent ou se croisent avec symétrie. Il est notamment utilisé comme élément décoratif en

architecture, en horlogerie, en joaillerie, en coutellerie et en ébénisterie. Présent sur les billets de banque et les documents d'identité, le guillochis est aussi un élément de sécurité visant à compliquer la tâche des faussaires. Dans Illustrator, il est possible de réaliser des séries de courbes ondulées comme celles des illustrations de fond des ateliers 24 et 25, en utilisant l'outil Dégradé de formes (voir atelier 18).

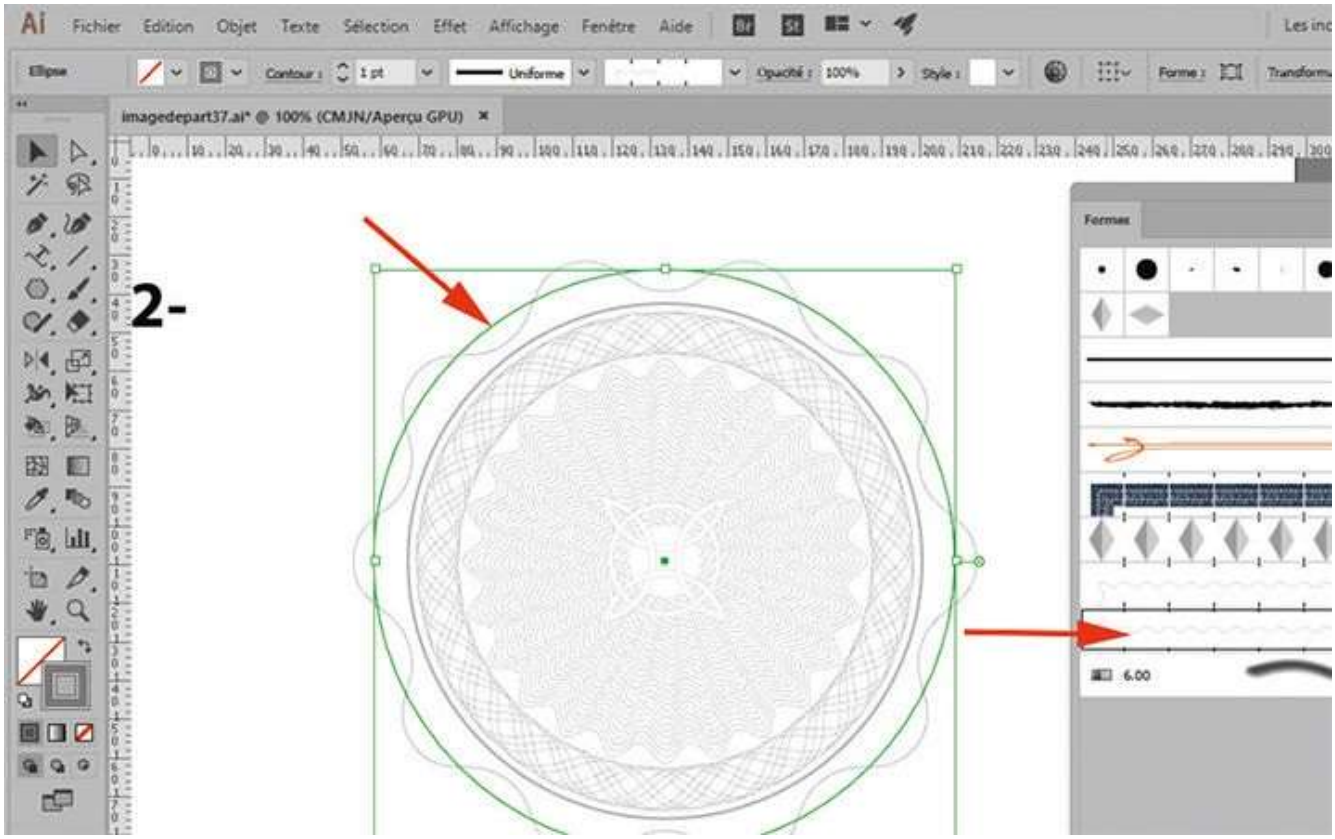
Dans cet atelier, vous allez réaliser un guillochis d'inspiration celtique avec des entrelacs. Pour cela, vous emploierez la palette Forme de motif et l'outil Concepteur de formes. Vous placerez ensuite le résultat en ornement sur une montre déjà dessinée avec Illustrator.

Fichier initial : imagedepart37.jpg

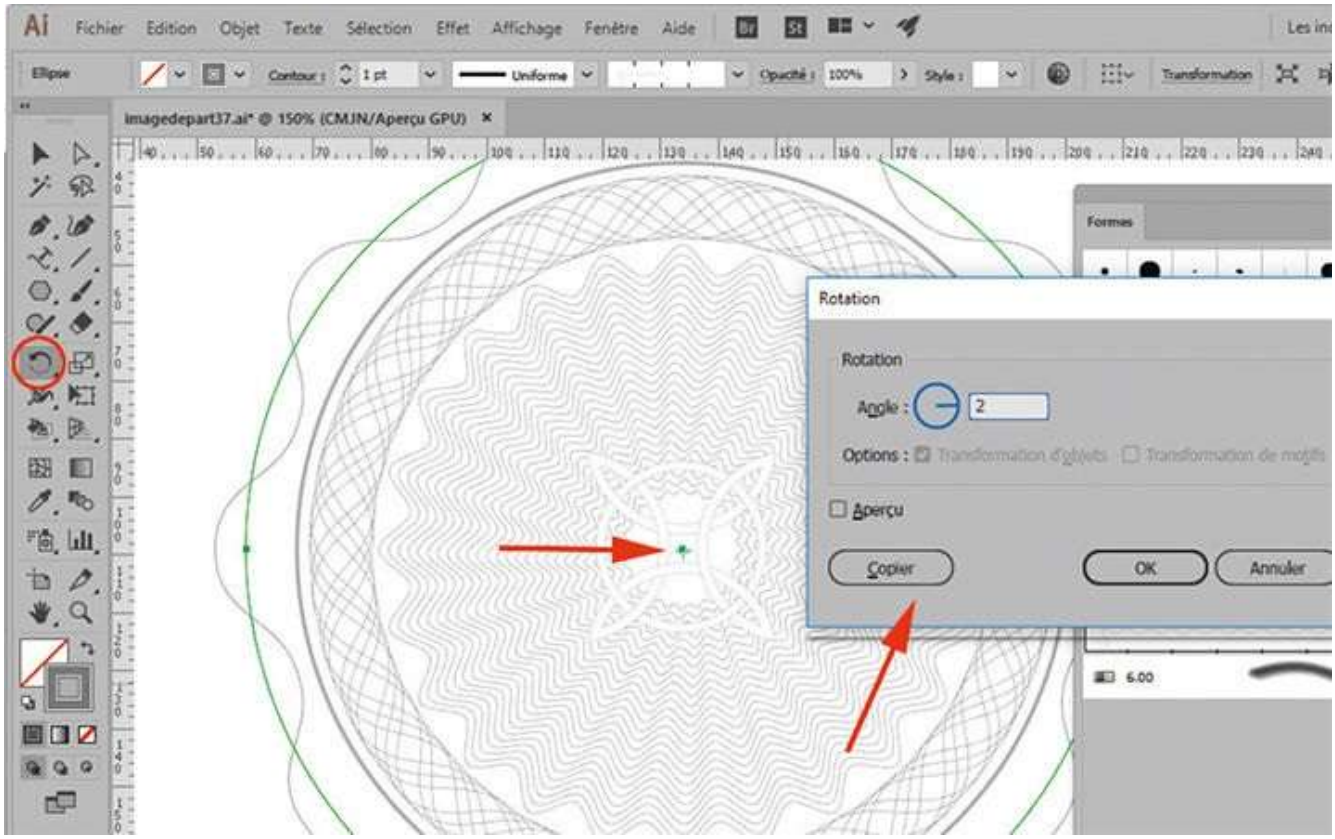
Fichier final : imagearrivee37.jpg



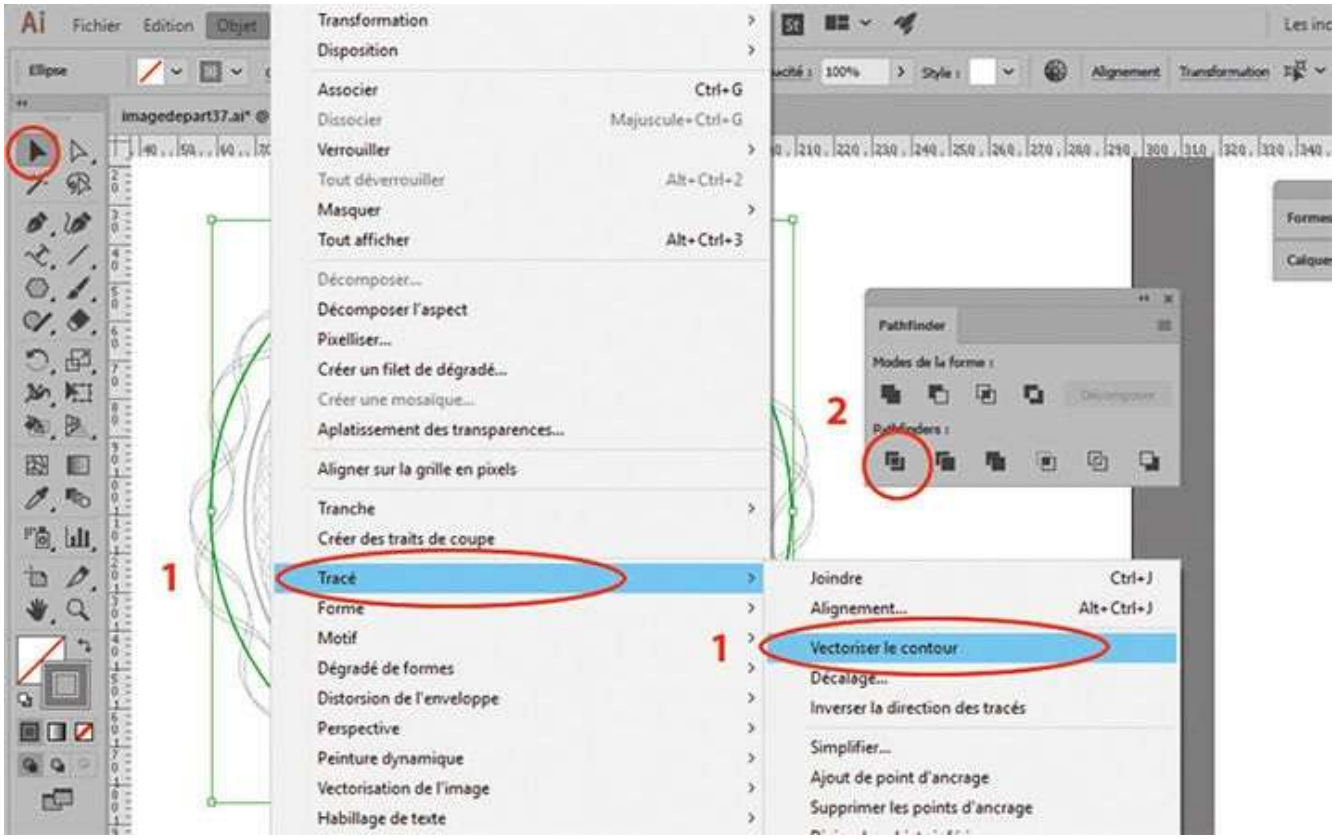
1 Ouvrez l'image de départ, puis la palette Formes via le menu Fenêtre>Formes. À l'aide de l'outil Sélection, faites glisser le dessin sinusoïdal sur la palette Formes, choisissez Forme de motif et validez en cliquant sur OK.



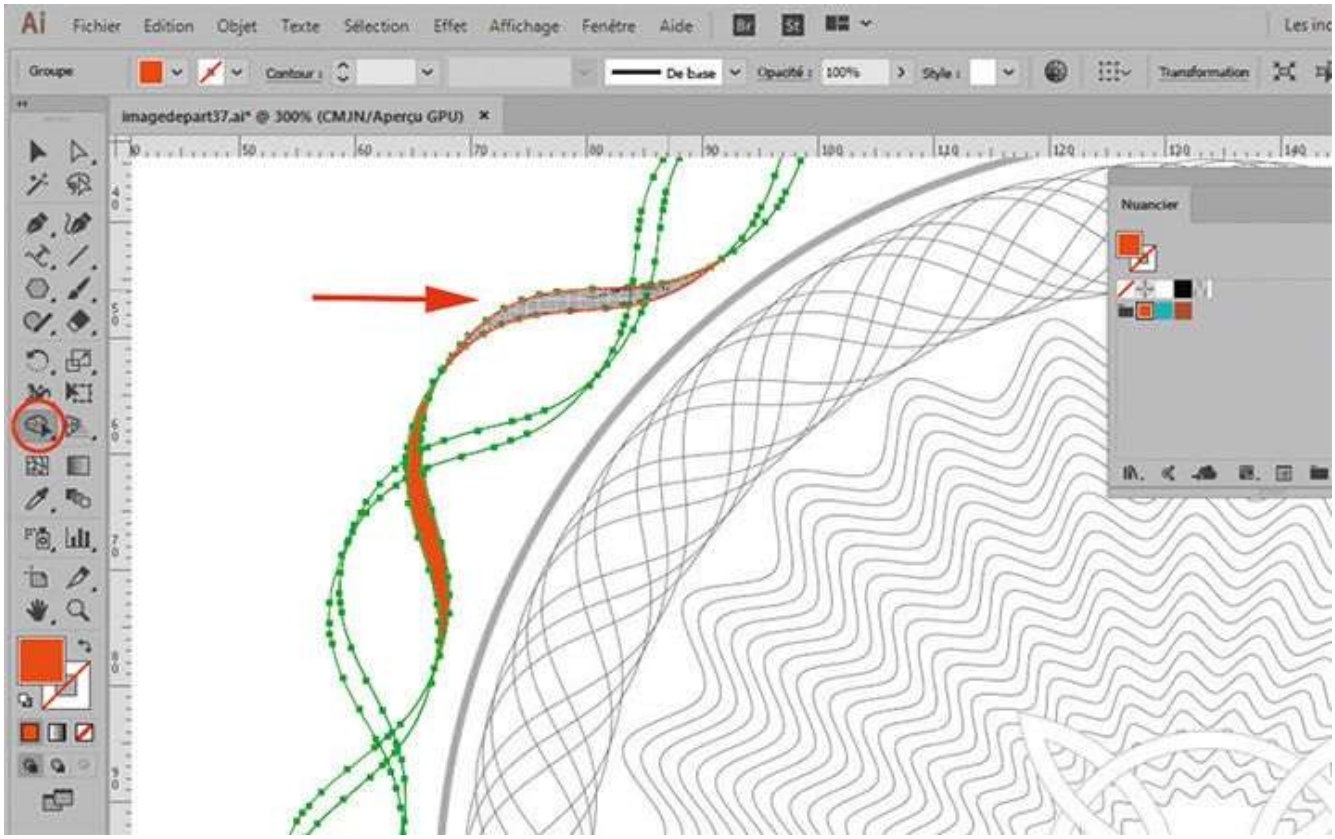
2 Avec l'outil Sélection, sélectionnez le plus grand cercle et cliquez dans la palette Formes sur la forme de motif déjà réalisée. Dans la palette d'outils, activez ensuite l'outil Rotation.



3 Tout en pressant la touche Alt, placez le pointeur sur le centre du cercle. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, entrez 2 et cliquez sur Copier. Avec l'outil Sélection, sélectionnez alors les deux tracés déjà créés et réitérez l'opération de duplication en choisissant cette fois un angle de 12°.



4 À l'aide de l'outil Sélection, sélectionnez les tracés extérieurs et allez dans le menu Objet>Tracé>Vectoriser le contour. Puis rendez-vous dans le menu Fenêtre>Pathfinder et effectuez une opération de division.



5 Dans la palette d'outils, sélectionnez l'outil Concepteur de formes et appliquez des couleurs différentes sur chaque bande en alternant le positionnement des entrelacs. Une fois cette opération terminée, sélectionnez l'ensemble avec l'outil Sélection et déplacez-le au centre de la montre.

Notre suggestion

Si vous double-cliquez sur l'outil Concepteur de formes, apparaît une boîte de dialogue contenant plusieurs paramètres intéressants, avec notamment la possibilité de faire apparaître un curseur d'aperçu de nuance pour coloriser facilement les parties sélectionnées.

Le dessin

Atelier 38

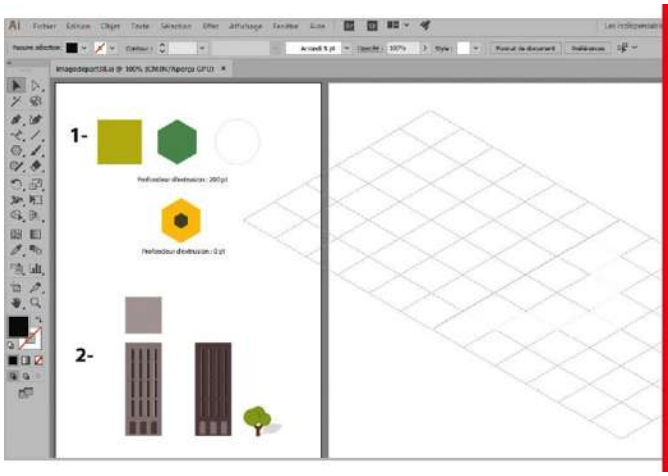
Concevoir un dessin isométrique

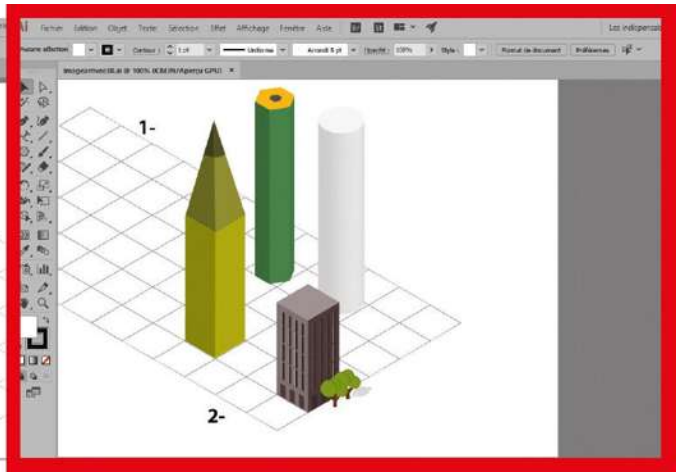
Assez facile

Réalisation : 30 min

Outils utilisés :

Effet 3D
Grille
Mise à l'échelle
Déformation
Rotation





Le dessin isométrique est très employé pour représenter des approximations de vue

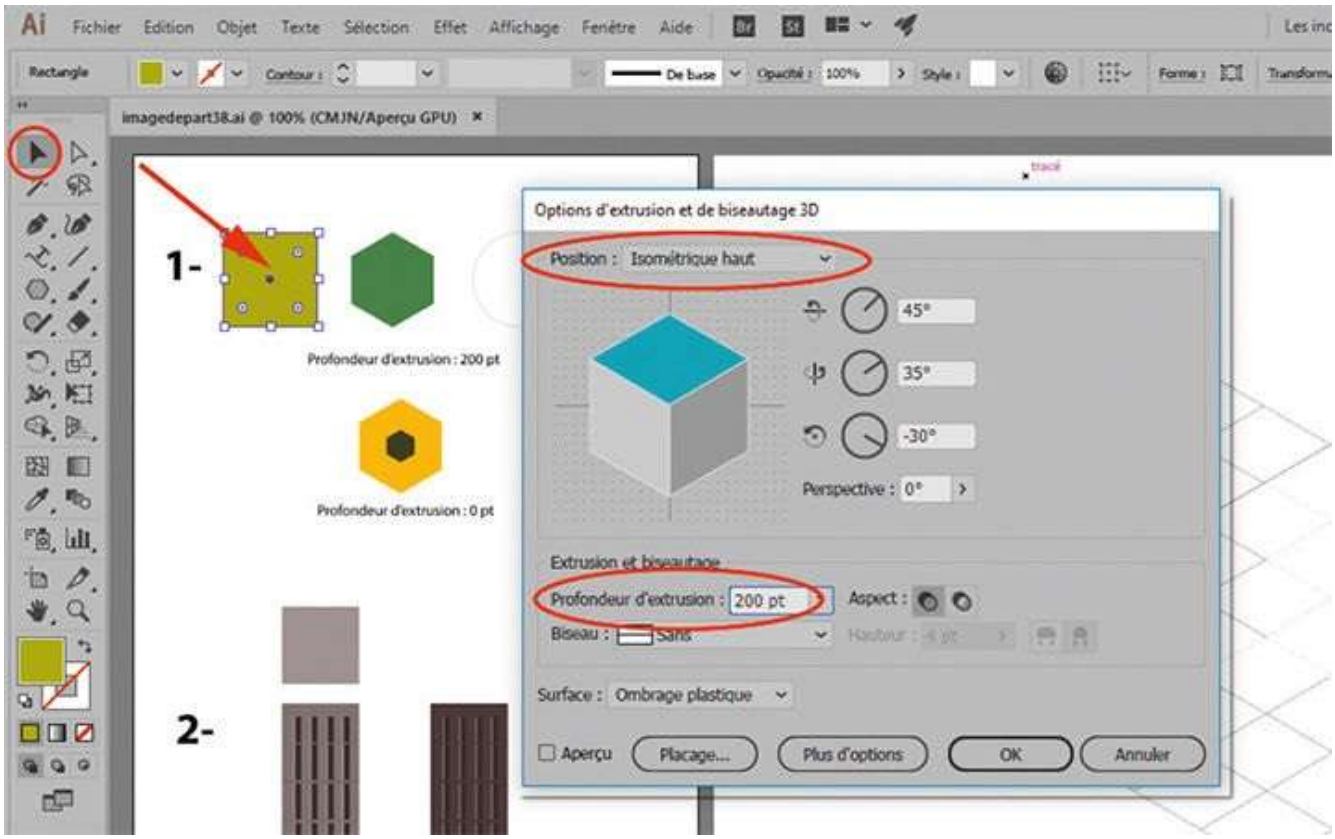
réelle, car il présente l’avantage de ne pas prendre en compte la réduction apparente de taille quand il y a éloignement. Il est de plus en plus utilisé dans les infographies et illustrations qui ont pour but de schématiser et résumer un concept, tout en donnant du relief par une perspective simplifiée.

Une isométrie est un type de projection de perspective parallèle où les fuyantes sont toutes sur le même angle de 30°. Les distances sont reportées de la même manière sur les trois axes et un même facteur de réduction est appliqué à toutes les longueurs.

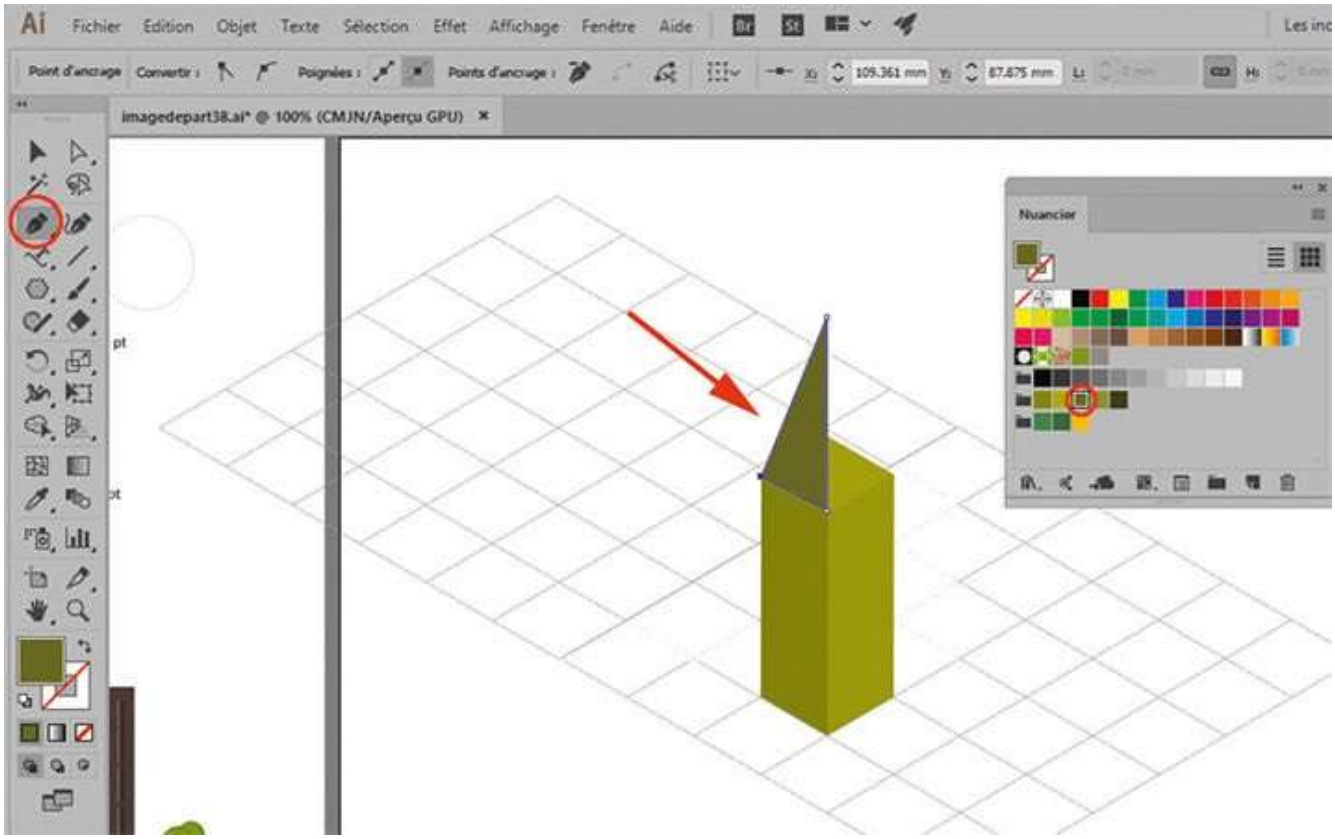
Dans cet atelier, vous allez utiliser dans un premier temps l’outil Effet 3D, puis les outils de transformation Mise à l’échelle, Déformation et Rotation.

Fichier initial : imagedepart38.jpg

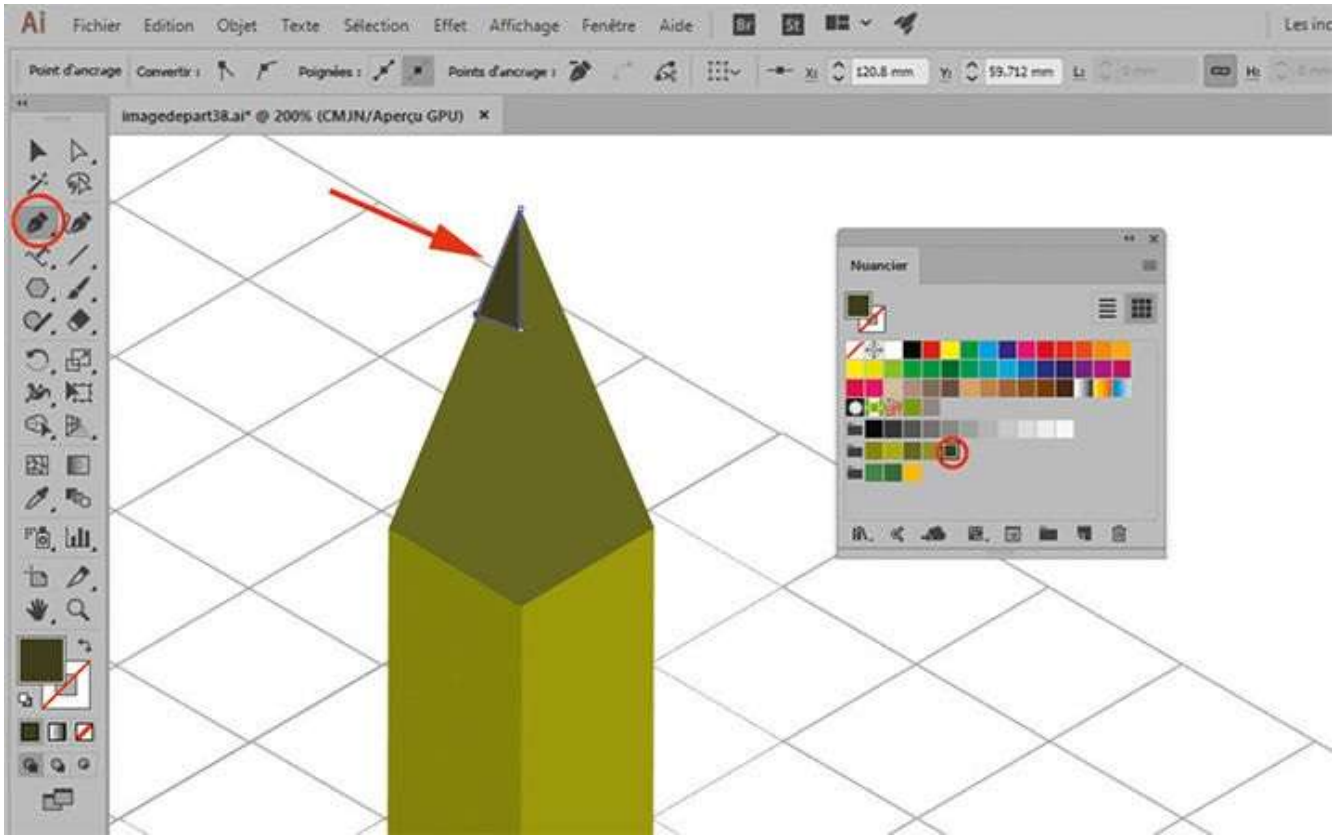
Fichier final : imagearrivee38.jpg



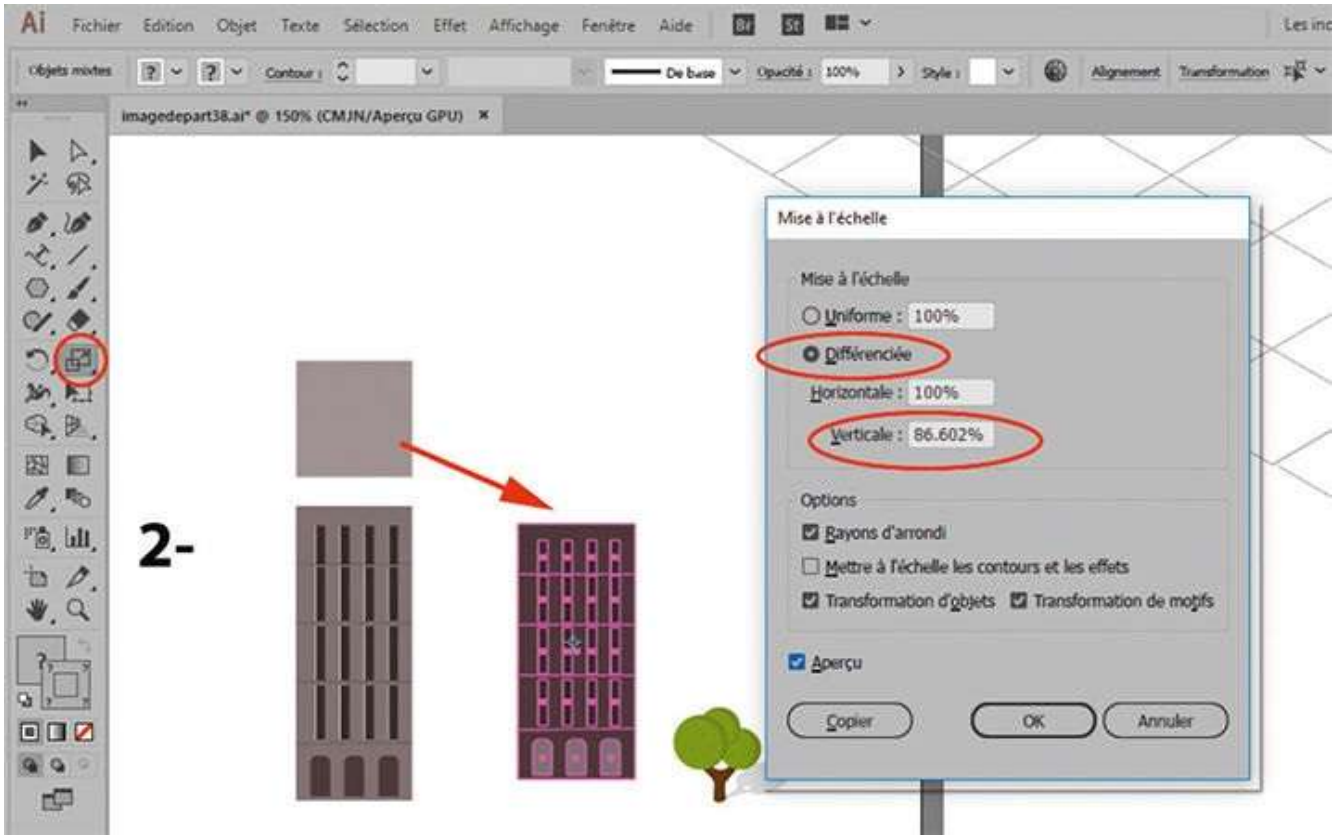
1 Ouvrez l'image de départ. Sélectionnez le carré vert avec l'outil Sélection, puis allez dans le menu Effet>3D>Extrusion et biseautage. Choisissez ensuite Isométrique haut dans le menu déroulant Position, ainsi qu'une profondeur d'extrusion de 200 pt. Validez par OK.



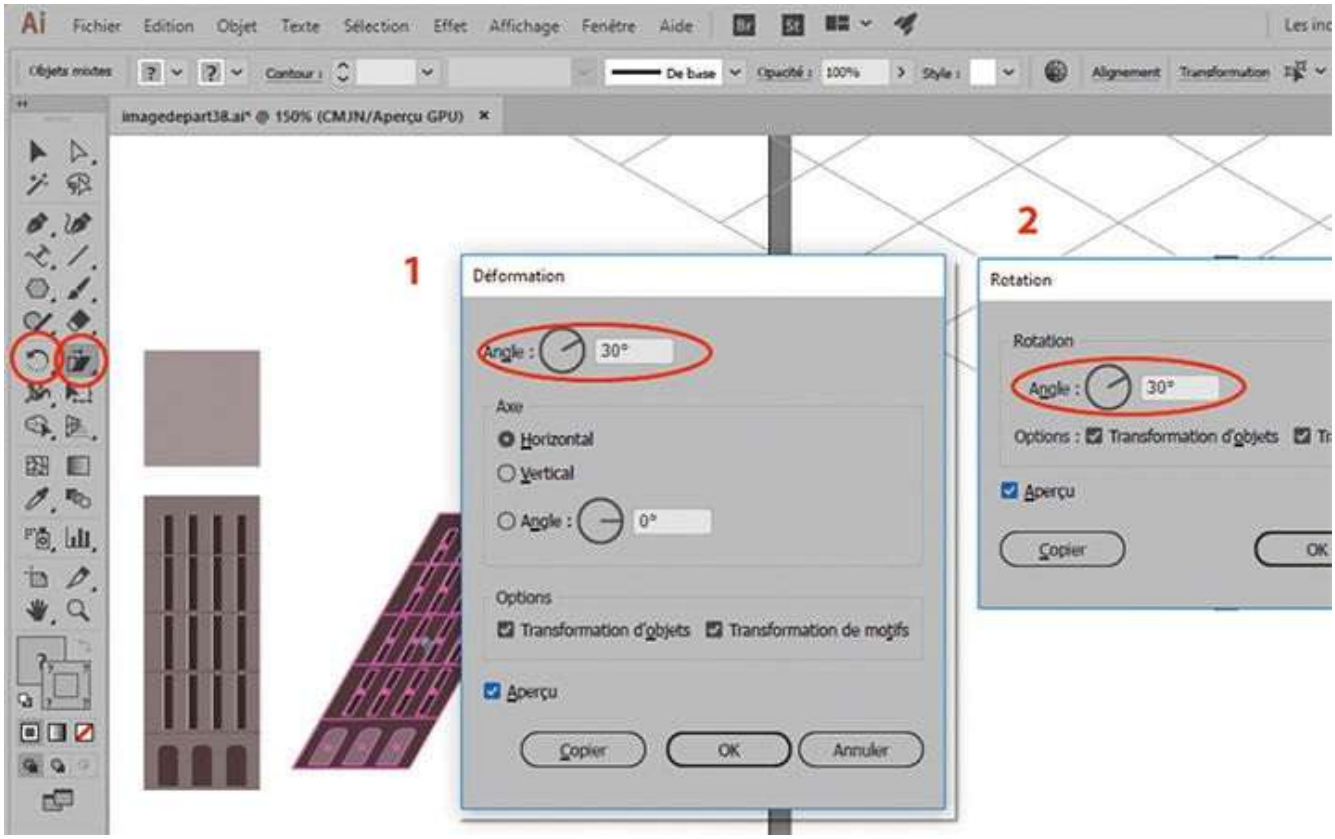
2 Avec l'outil Sélection, positionnez le résultat sur la grille. Activez l'outil Plume et tracez un triangle de 52 mm de haut à partir de la base de l'objet. Répétez cette action sur l'autre face. Utilisez le nuancier pour modifier les couleurs des nouveaux tracés.



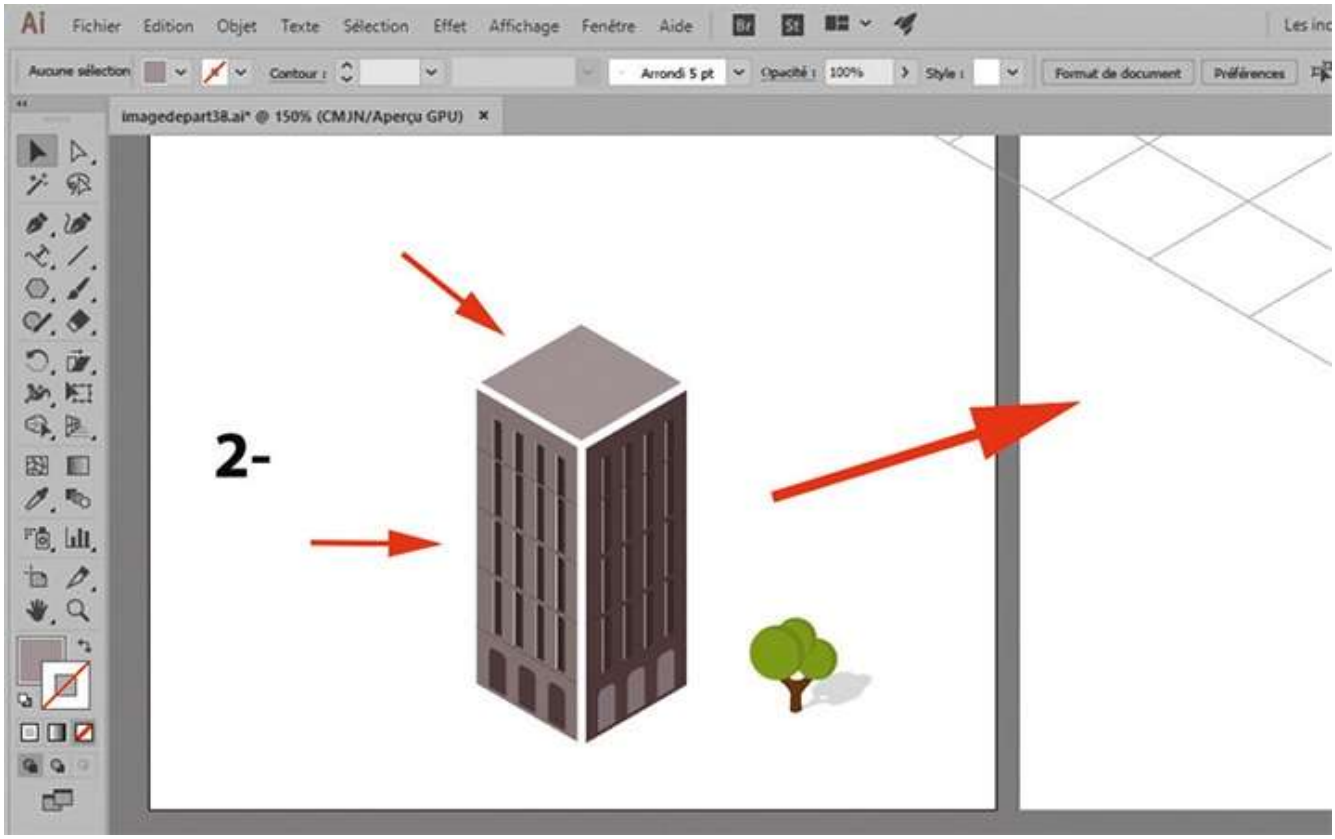
3 Toujours avec l’outil Plume, dessinez des triangles plus petits et de couleur plus foncée au-dessus de ceux déjà créés. Pour finir la première série de dessins, répétez l‘étape 1 pour le polygone et le cercle.



4 Sélectionnez la face foncée du dessin d'immeuble. Activez l'outil Mise à l'échelle et, tout en maintenant enfoncée la touche Alt, cliquez sur l'objet. Paramétrez alors une mise à l'échelle différenciée de 100 % en horizontal et 86,602 % en vertical. Validez par OK.



5 Activez l'outil Déformation et, tout en maintenant la touche Alt enfoncée, cliquez sur le tracé. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez 30° d'angle. Activez l'outil Rotation et via la touche Alt, saisissez aussi 30° d'angle dans la boîte de dialogue.



6 Sélectionnez la face claire du dessin d'immeuble, répétez l'étape 4, puis l'étape 5 mais en choisissant cette fois -30°. Sélectionnez le carré gris qui est le toit. Répétez l'étape 4, puis l'étape 5 avec respectivement 30° pour la déformation et -30° pour la rotation. Placez les éléments constitués sur la grille.

Le dessin

Atelier 39

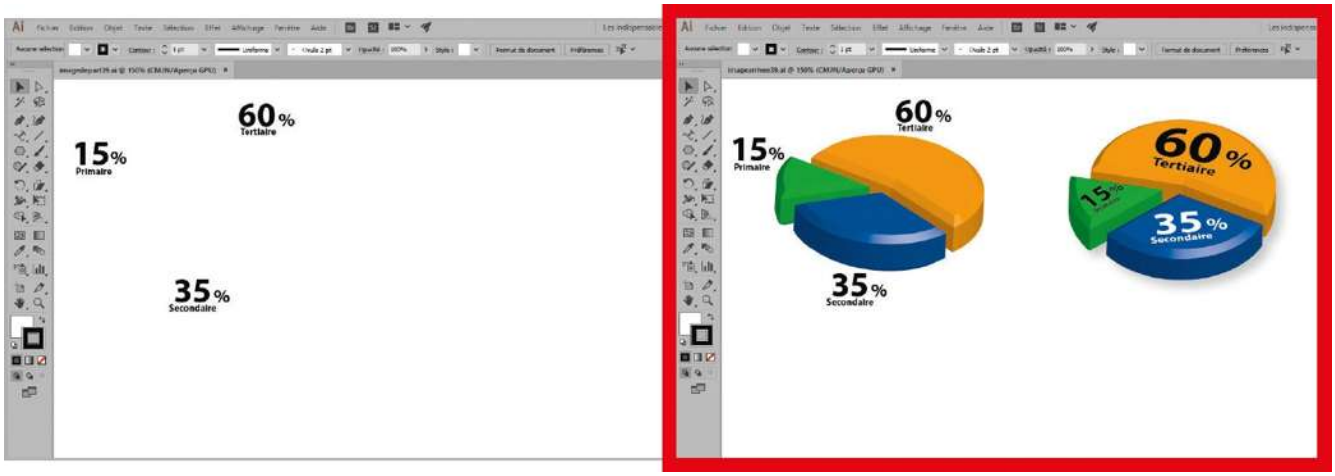
Créer un graphique circulaire

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :

Graphe sectoriel
Palette Nuancier
Effet 3D Extrusion
Palette Symboles

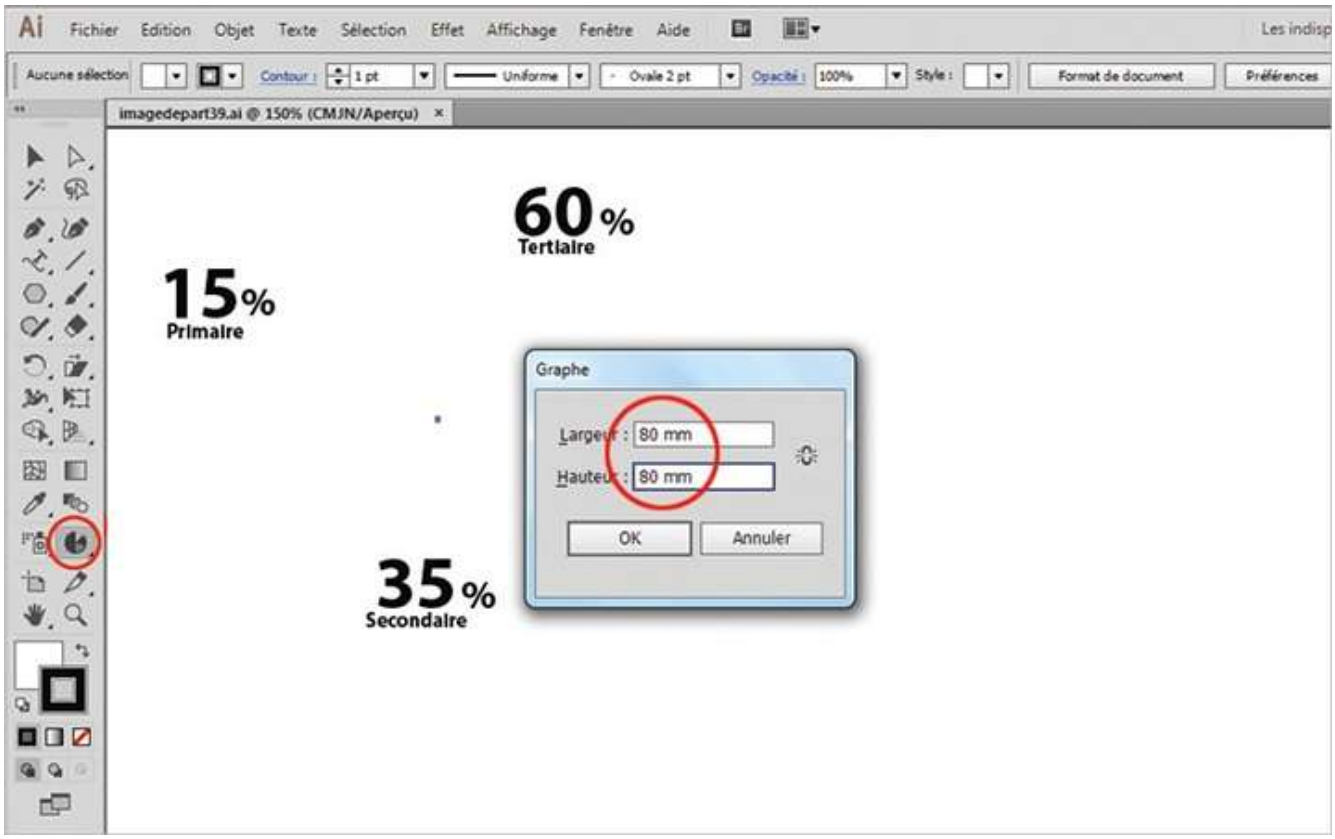


En statistique, il est d'usage de représenter certaines données sous la forme d'un graphique circulaire, appelé plus familièrement camembert. Sous Illustrator, la création

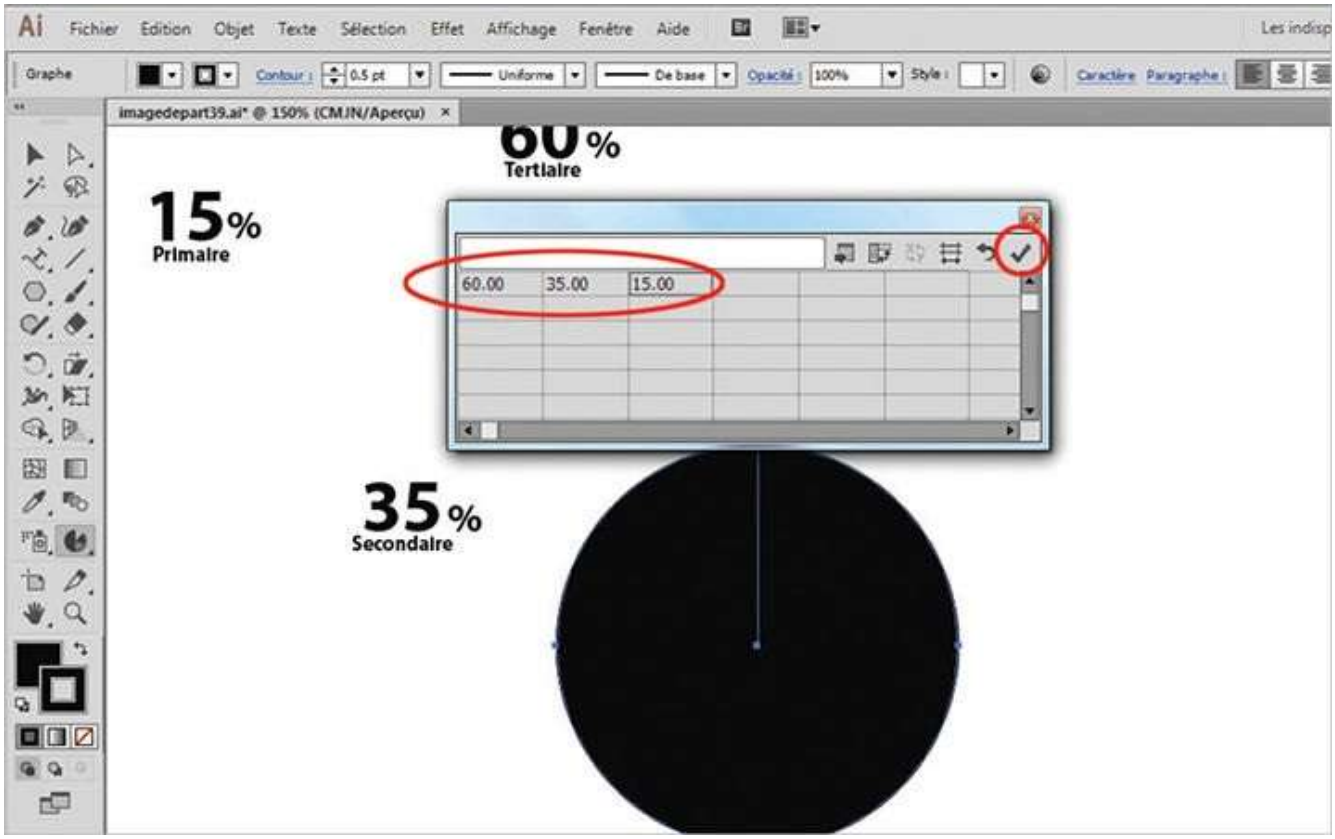
de ce genre de diagramme est d'une facilité déconcertante, puisque le logiciel met à disposition toute une panoplie d'outils permettant de réaliser des graphes en barres, par couches ou par secteurs. Ces outils sont vraiment bienvenus lors de l'élaboration de documents incluant des illustrations chiffrées ou des rapports d'activité sur lesquels figurent des tableaux de toutes sortes. Il suffit en effet de définir la nature et la taille du graphe, puis de remplir un tableau de données. Dans cet atelier, vous allez ainsi concevoir un graphique sectoriel et lui attribuer une apparence 3D.

Fichier initial : imagedepart39.ai

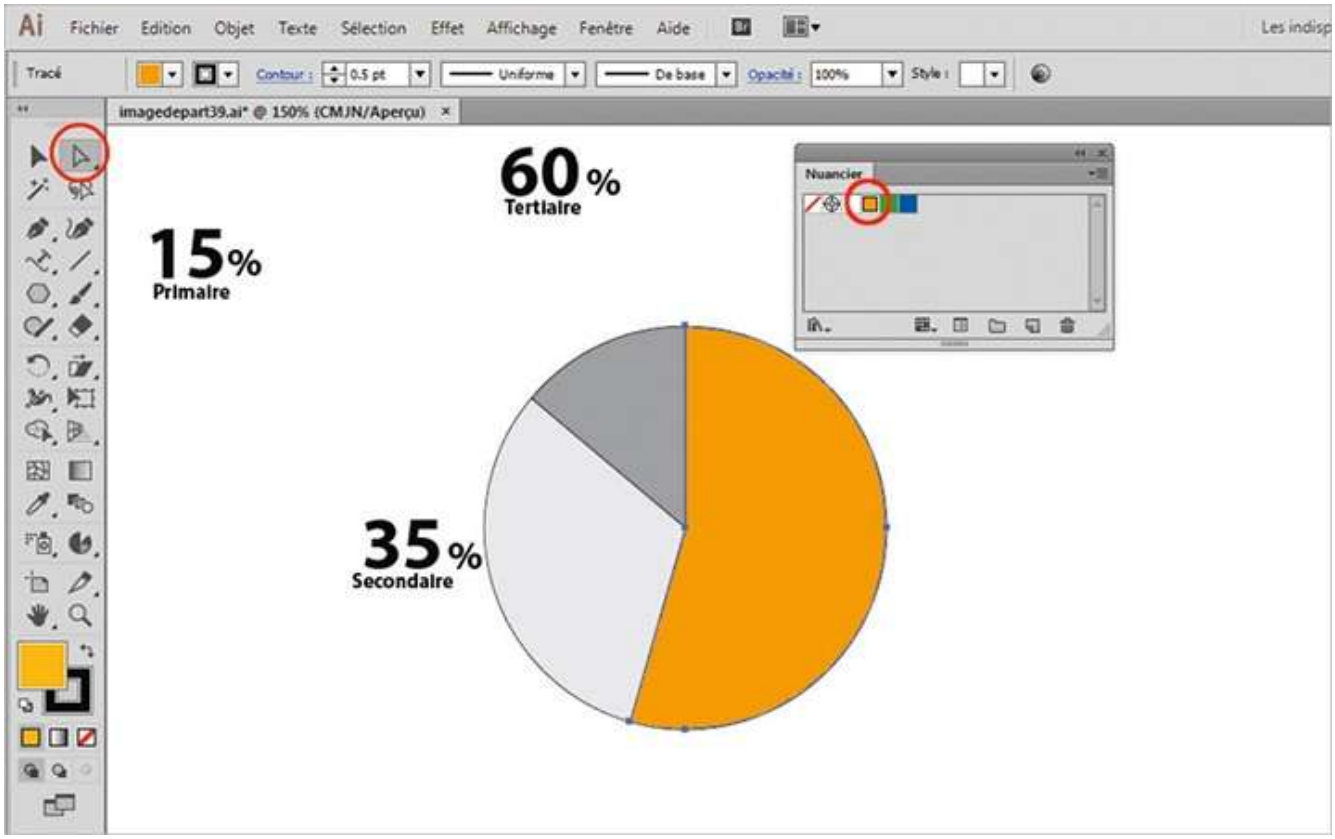
Fichier final : imagearrivee39.ai



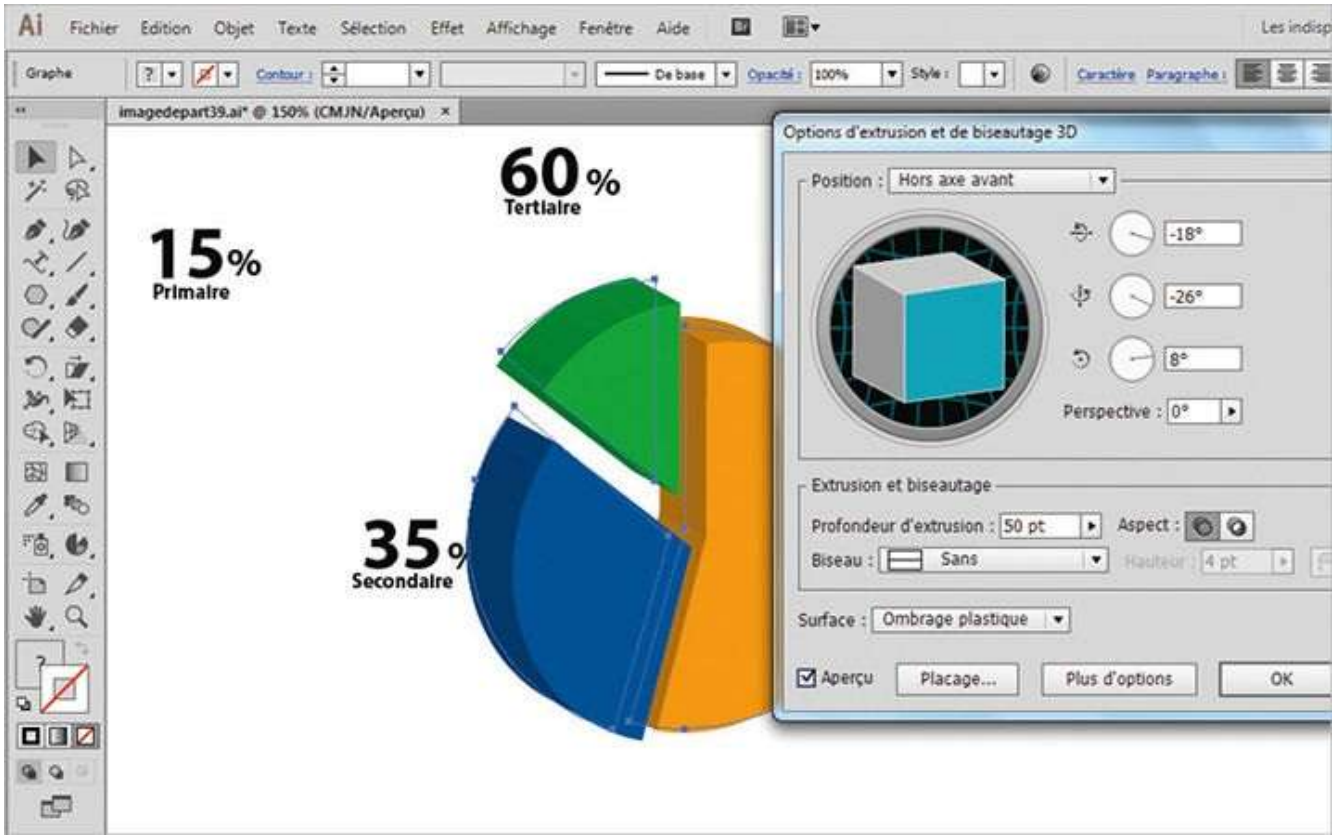
1 Ouvrez l'image de départ. Dans la palette d'outils, sélectionnez, derrière l'outil Graphe à barres verticales, l'outil Graphe sectoriel et cliquez sur le plan de travail : une boîte de dialogue apparaît. Choisissez une largeur et une hauteur de 80 mm, puis validez par OK.



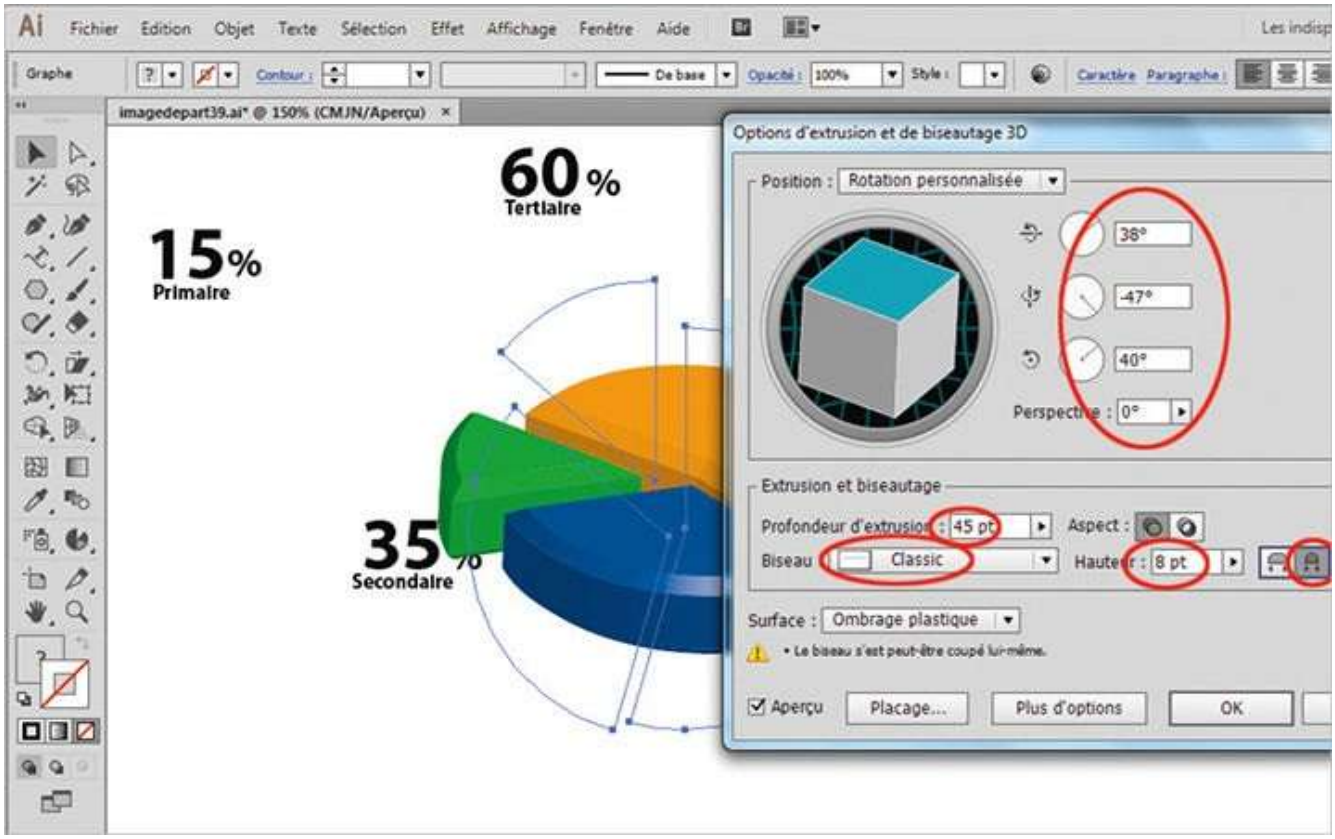
2 Un cercle noir et un tableau apparaissent. Dans le tableau, saisissez les données suivantes en ligne : 60, 35 et 15. Validez en cliquant sur l'icône Appliquer, en haut à droite. Puis fermez le tableau en cliquant sur la croix rouge, située au-dessus de l'icône Appliquer.



3 Ouvrez la palette Nuancier et appliquez les couleurs indiquées sur chaque secteur en les sélectionnant un par un avec l'outil Sélection directe (avec le sélecteur de couleurs du fond au premier plan). Supprimez le contour noir en cliquant sur l'icône Sans du sélecteur de couleurs du contour (voir atelier 10).



4 Avec l'outil Sélection directe, espacez légèrement chaque secteur. Sélectionnez le tout avec l'outil Sélection et un rectangle de sélection, puis appliquez-lui l'effet 3D Extrusion via le menu Effet>3D>Extrusion et biseautage.



5 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, appliquez les paramètres suivants de rotation : 38 ° pour X, –47 ° pour Y et 40 ° pour Z. Choisissez une profondeur d'extrusion de 45 pt et sélectionnez le biseau Classic avec une hauteur de 8 pt. Validez enfin par OK.

Notre suggestion

Si vous souhaitez légender ce camembert avec des chiffres, vous devez d'abord les créer avec l'outil Texte (dans cet exemple, ils existent déjà) et les placer dans la palette Symboles. Ouvrez ensuite la palette Aspect et sélectionnez l'effet 3D Extrusion que vous venez de créer. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, cliquez sur le bouton Placage et incorporez ces chiffres aux différents secteurs du graphique (voir ateliers 26 et 27).

Le dessin

Atelier 40

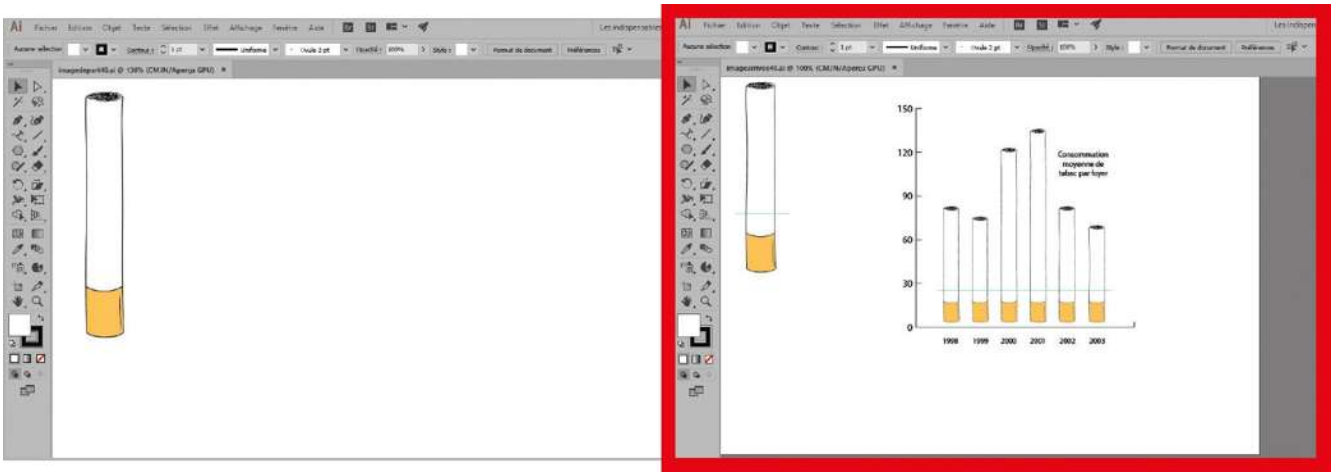
Créer un histogramme

Assez facile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :

Graphe à barres verticales
Symbole
Trait
Associer

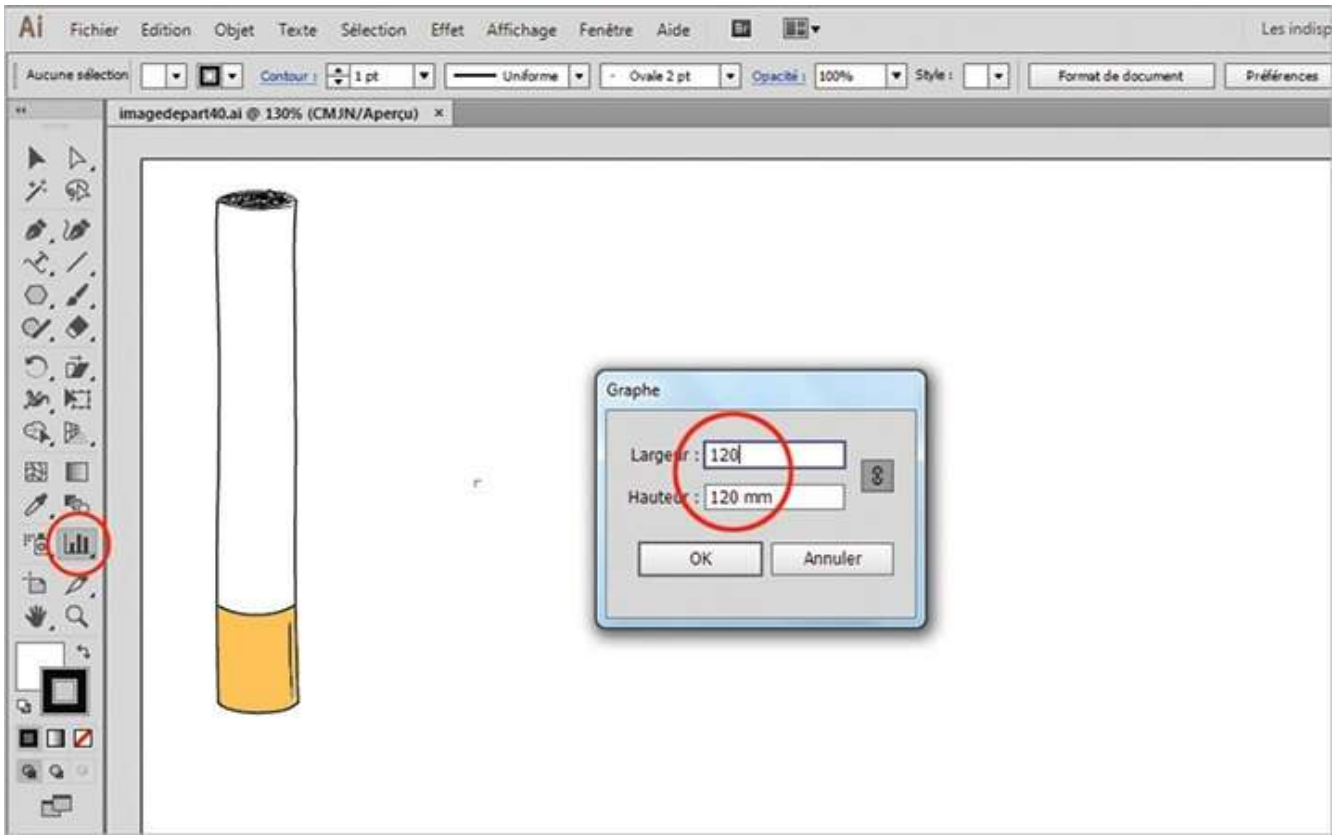


Dans l'atelier précédent, vous avez appris à construire un graphique circulaire et à le mettre en valeur grâce à un effet 3D. Dans celui-ci, vous allez créer un histogramme

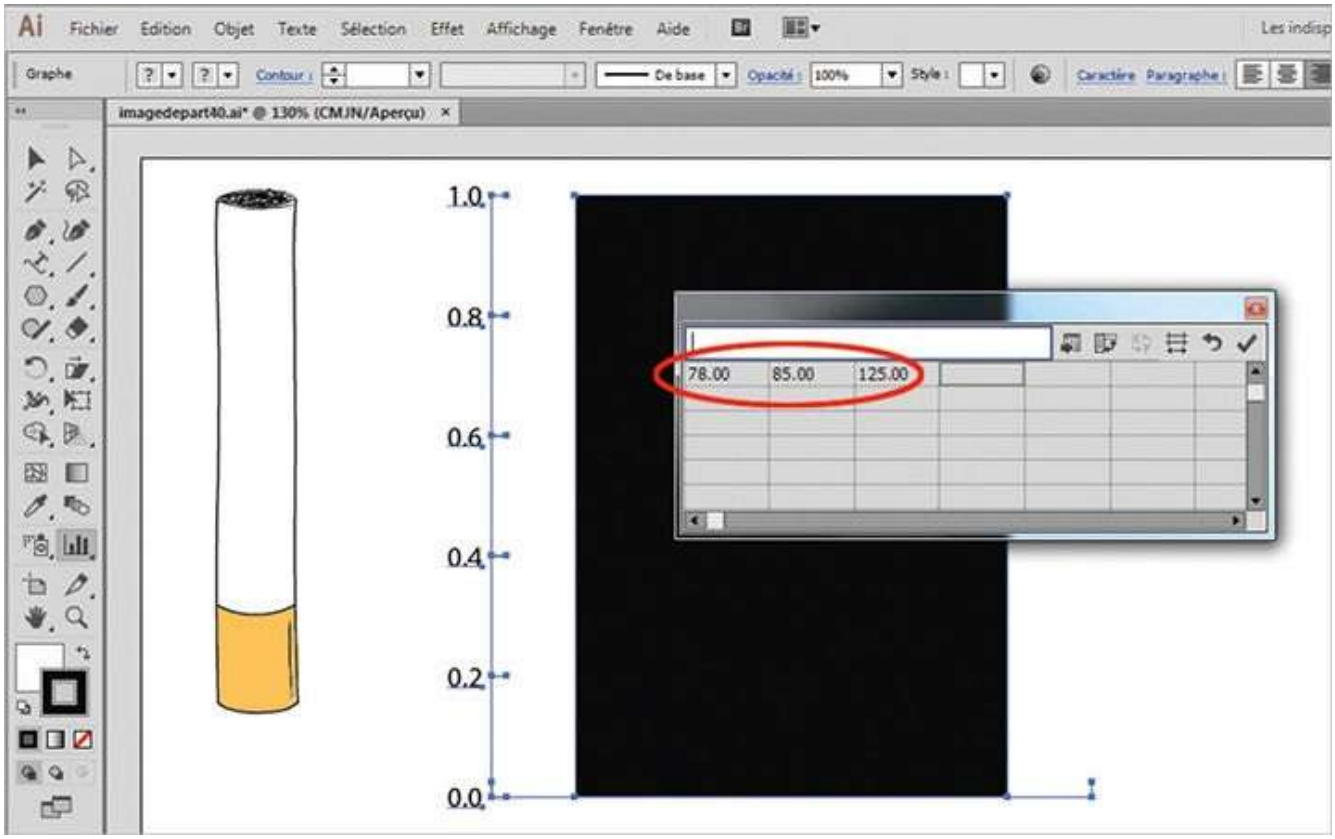
traduisant un rapport fictif de consommation de cigarettes par années, en faisant appel à l'outil Graphe à barres verticales. À cette occasion, vous découvrirez qu'il est possible dans Illustrator de représenter des données chiffrées en utilisant vos propres symboles ou dessins. Vous illustrerez ainsi le graphique de cet exemple à l'aide d'un dessin de… cigarette, dont les dimensions seront proportionnelles aux valeurs de l'année correspondante. Plusieurs options sont en effet à votre disposition pour adapter la taille du symbole aux données du graphe, à vous de choisir la mieux adaptée à votre travail.

Fichier initial : imagedepart40.ai

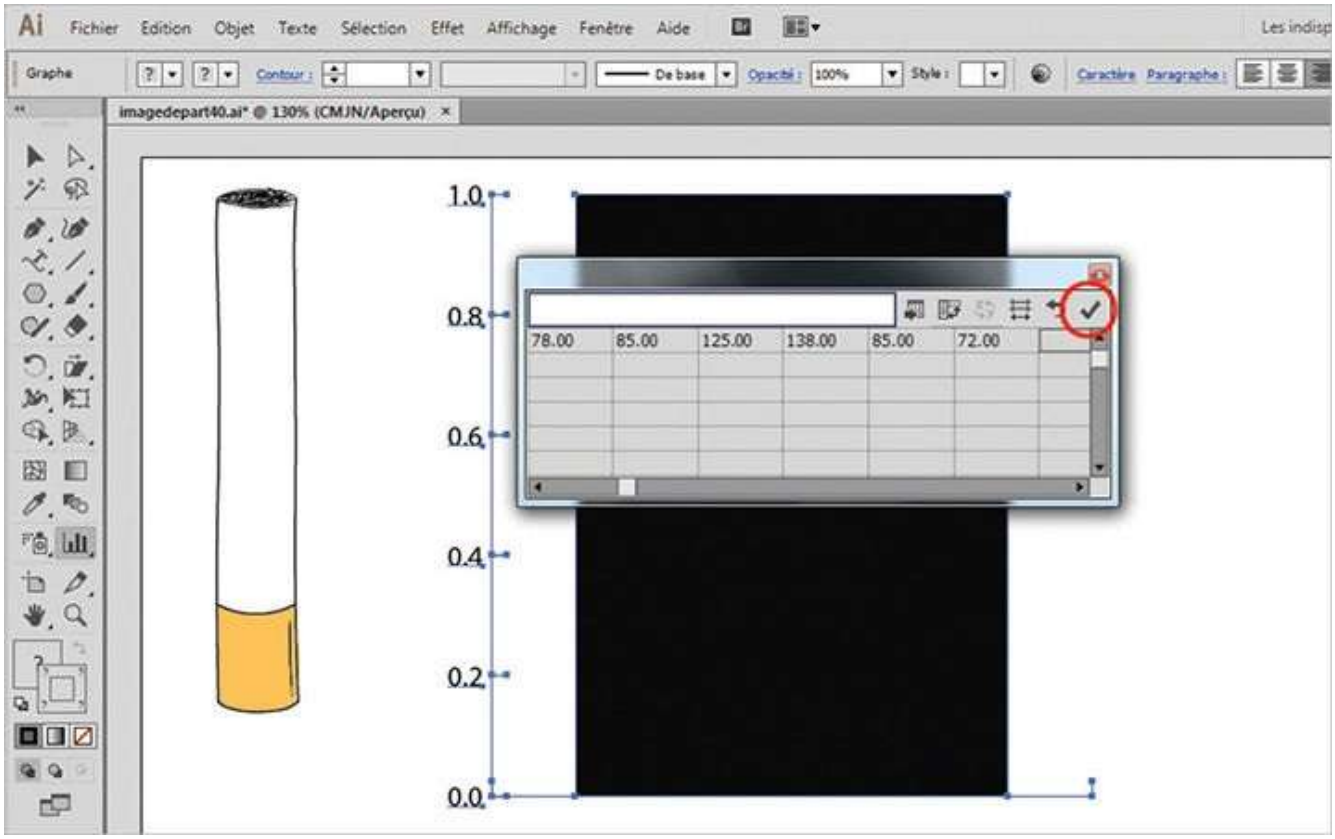
Fichier final : imagearrivee40.ai



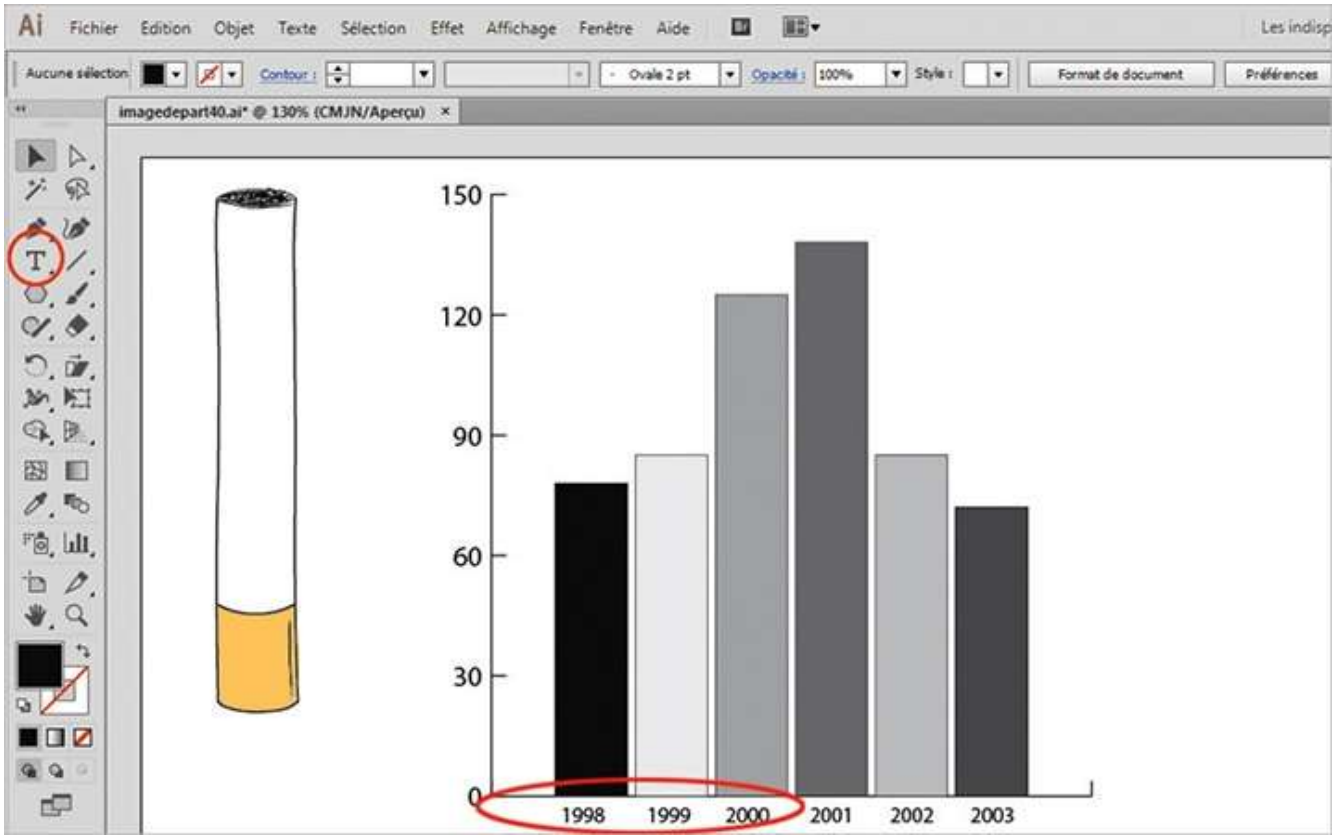
1 Ouvrez l'image de départ. Dans la palette d'outils, activez l'outil Graphe à barres verticales et cliquez sur le plan de travail : une boîte de dialogue s'ouvre, permettant de configurer l'histogramme. Choisissez une largeur et une hauteur de 120 mm, puis validez par OK.



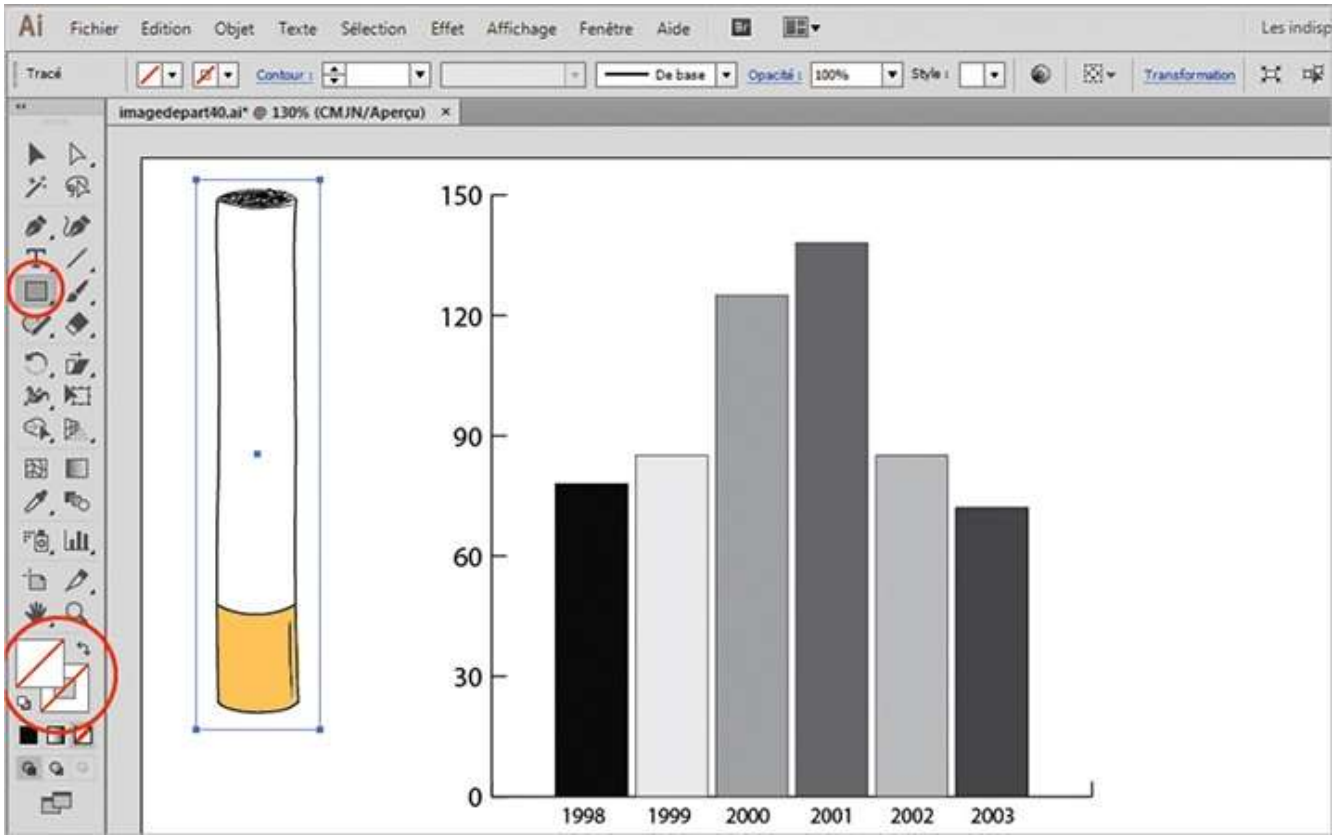
2 Dans le tableau de données qui apparaît, saisissez en ligne les valeurs suivantes : 78, 85, 125, 138, 85 et 72.



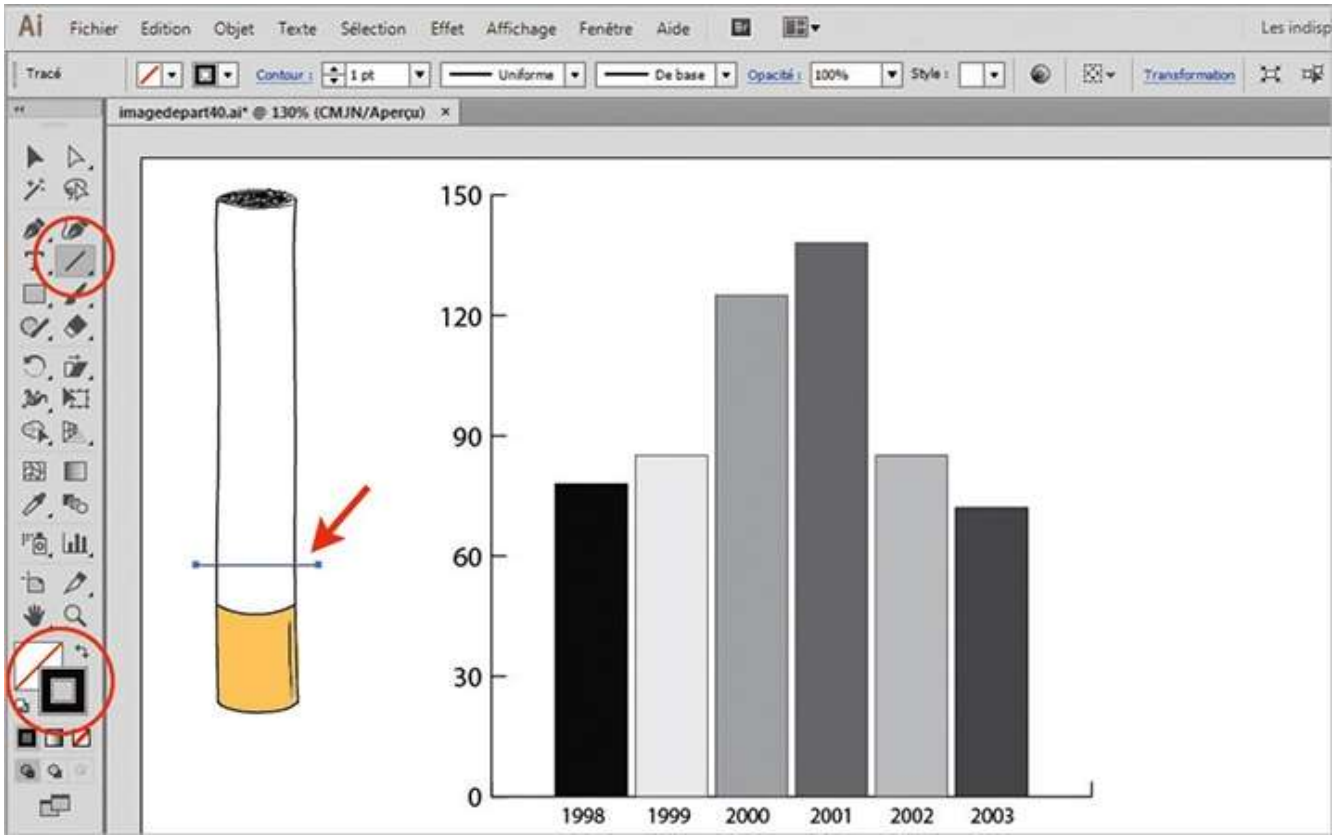
3 Une fois toutes les valeurs saisies, validez en cliquant sur l'icône Appliquer, en haut à droite. Puis fermez le tableau en cliquant sur la croix rouge, située au-dessus de l'icône Appliquer.



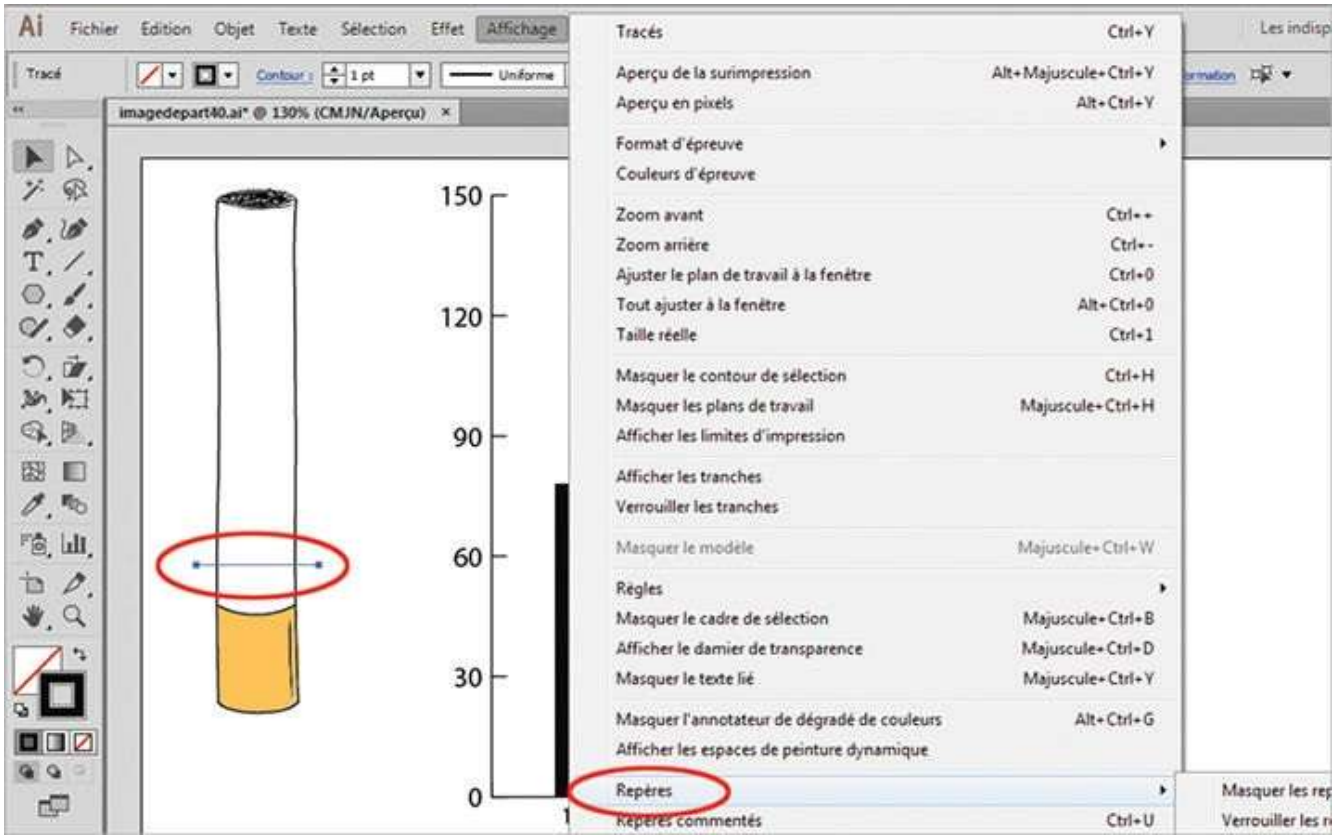
4 L'histogramme est ainsi créé. Avec l'outil Texte, ajoutez sous chaque colonne les années correspondantes. Vous allez maintenant créer un symbole que vous utiliserez ensuite pour le graphique.



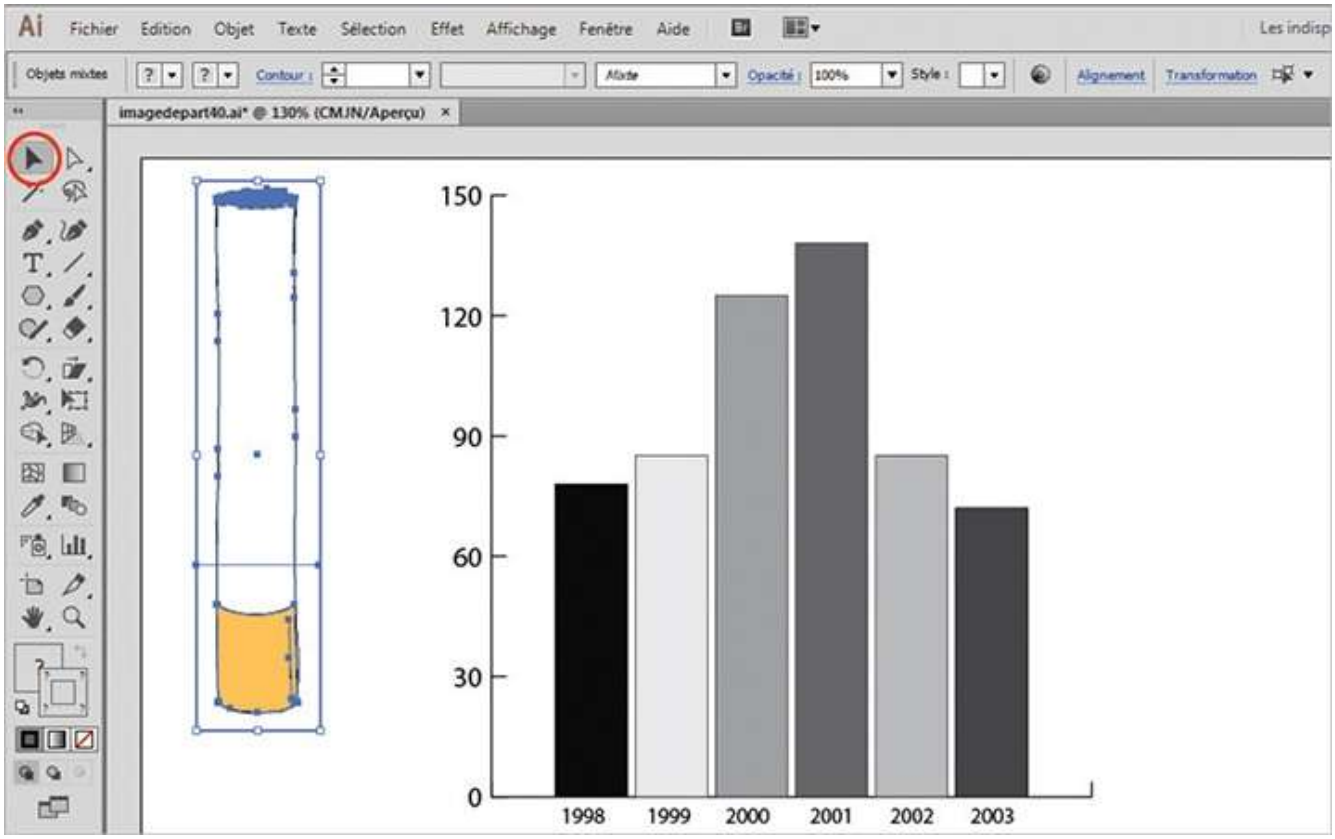
5 Dans la palette d'outils, cliquez sur l'icône Sans du sélecteur de couleurs du contour, puis faites de même pour le sélecteur de couleurs du fond. Avec l'outil Rectangle, dessinez ensuite un rectangle vide autour de la cigarette, comme indiqué.



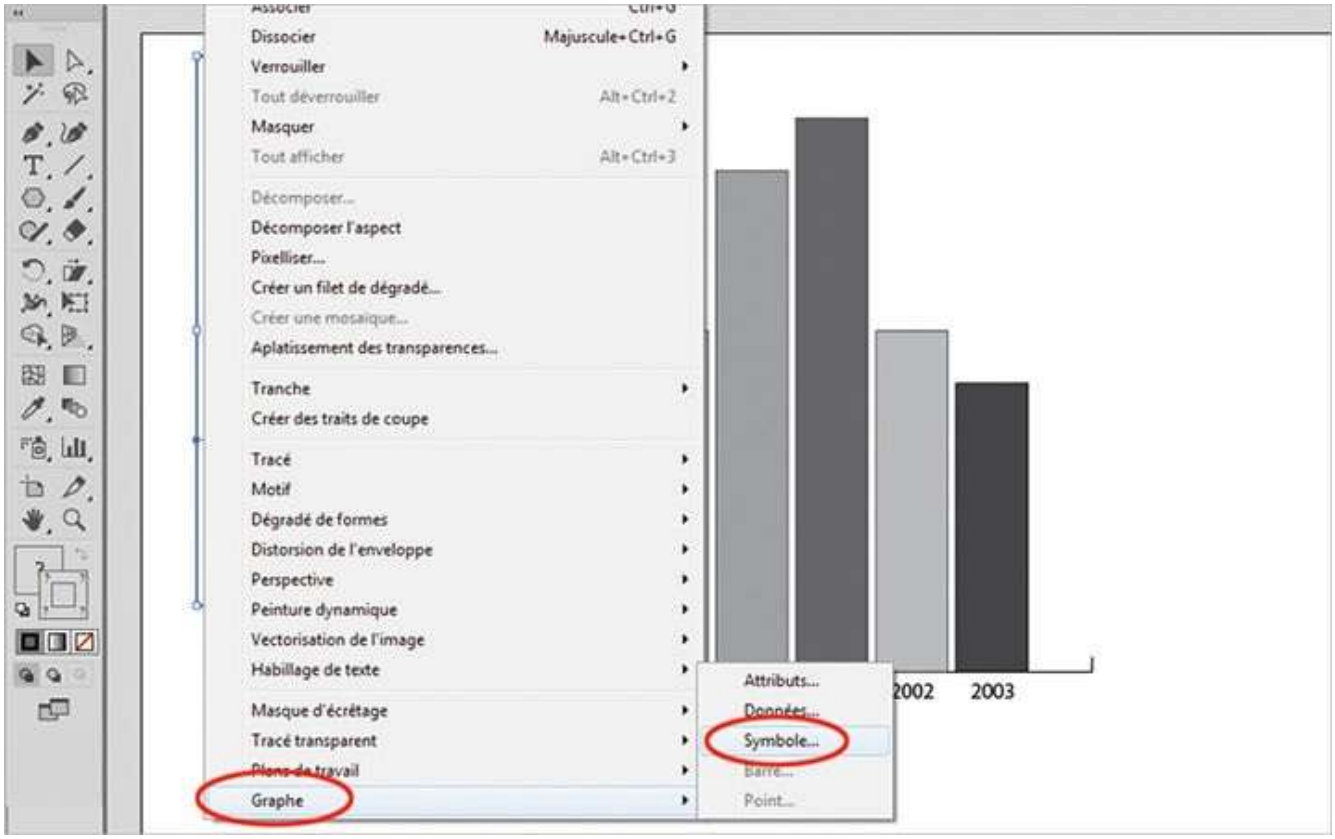
6 Activez l'outil Trait dans la palette d'outils et créez un trait de contour noir au-dessus du filtre, comme indiqué.



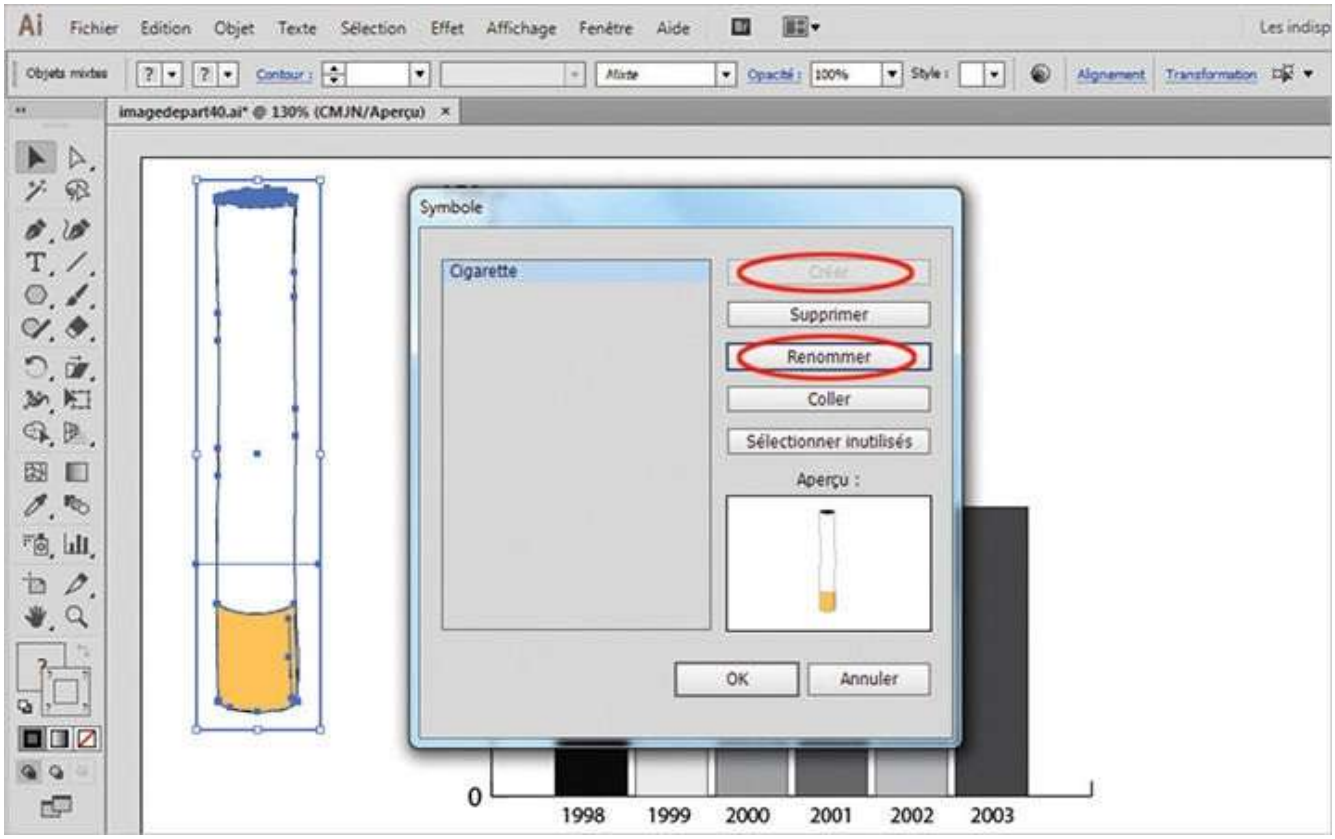
7 Le trait étant toujours sélectionné, transformez-le en repère via le menu Affichage>Repères>Créer les repères ou par le raccourci Ctrl + 5.



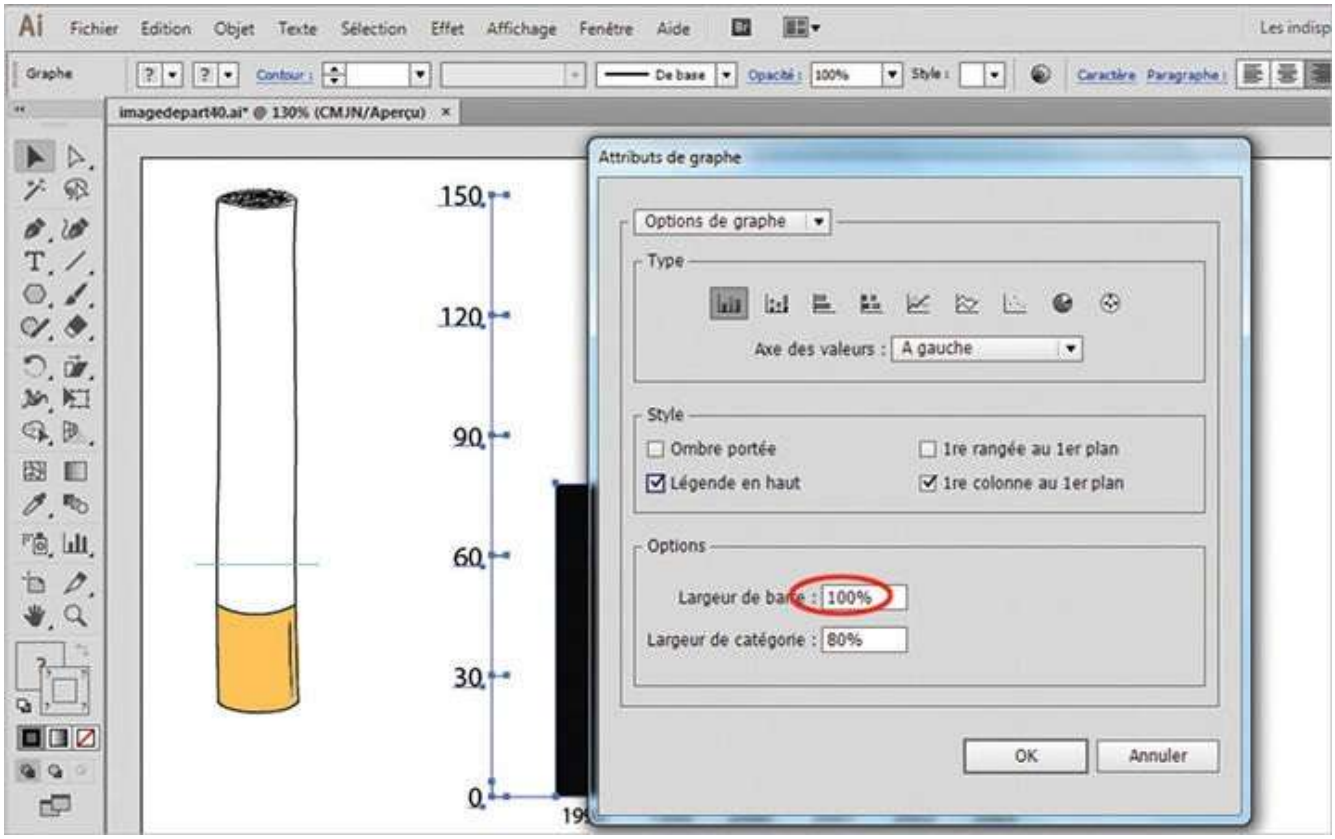
8 Avec l'outil Sélection, sélectionnez la cigarette, le rectangle vide et le trait transformé en repère. Puis associez le tout via le menu Objet>Associer ou le raccourci Ctrl + G.



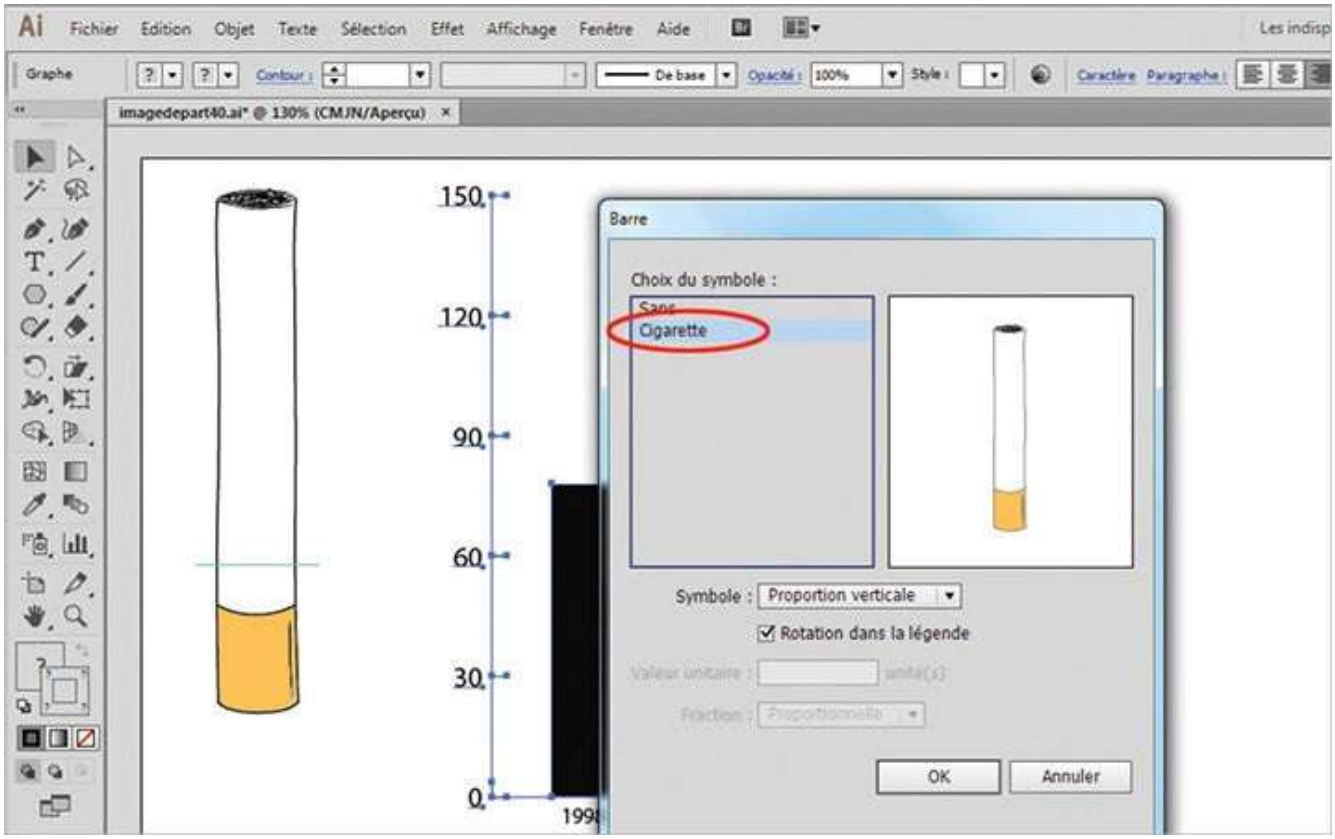
9 Cet ensemble étant toujours sélectionné, transformez-le en symbole de graphe via le menu Objet>Graphe>Symbole.



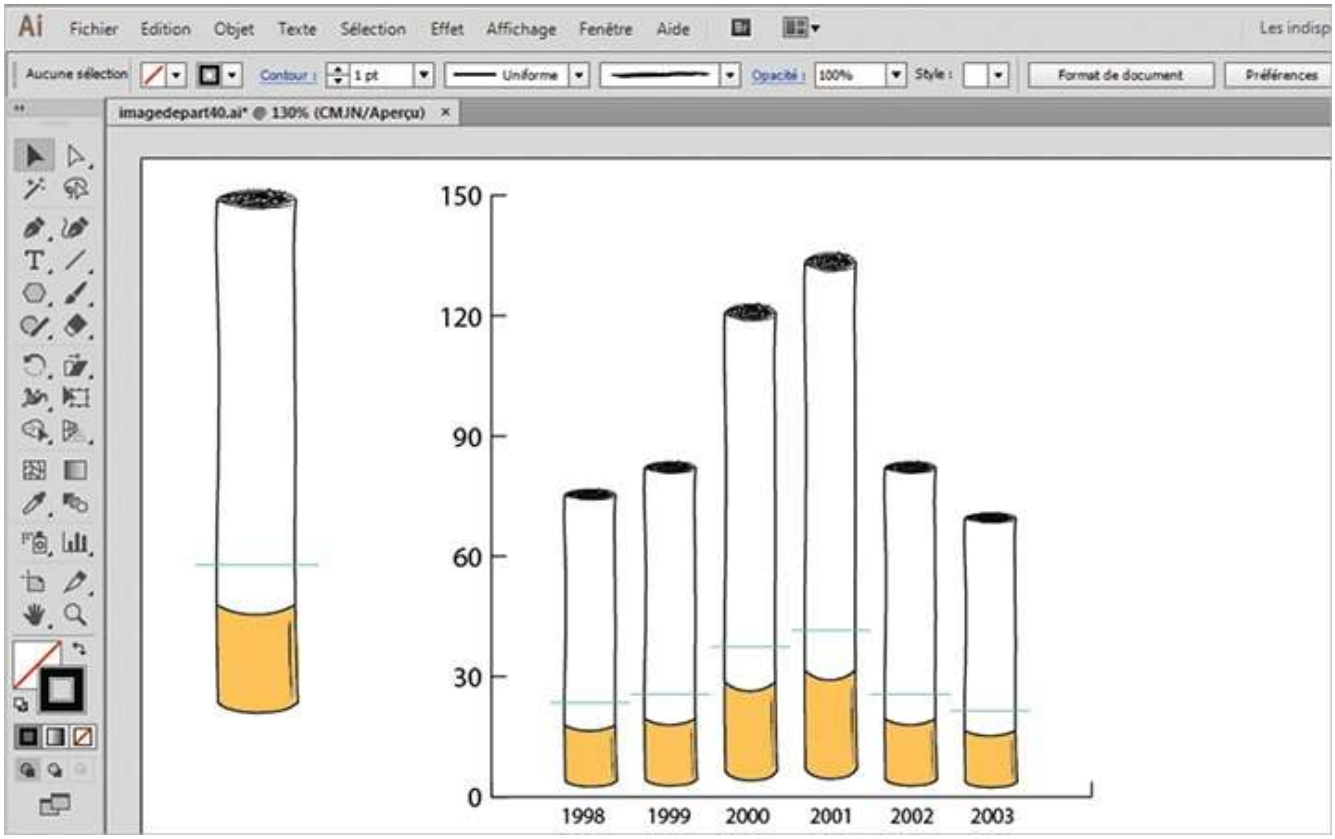
10 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, cliquez sur le bouton Créer puis sur le bouton Renommer, et saisissez « Cigarette ». Validez par OK les deux boîtes de dialogue.



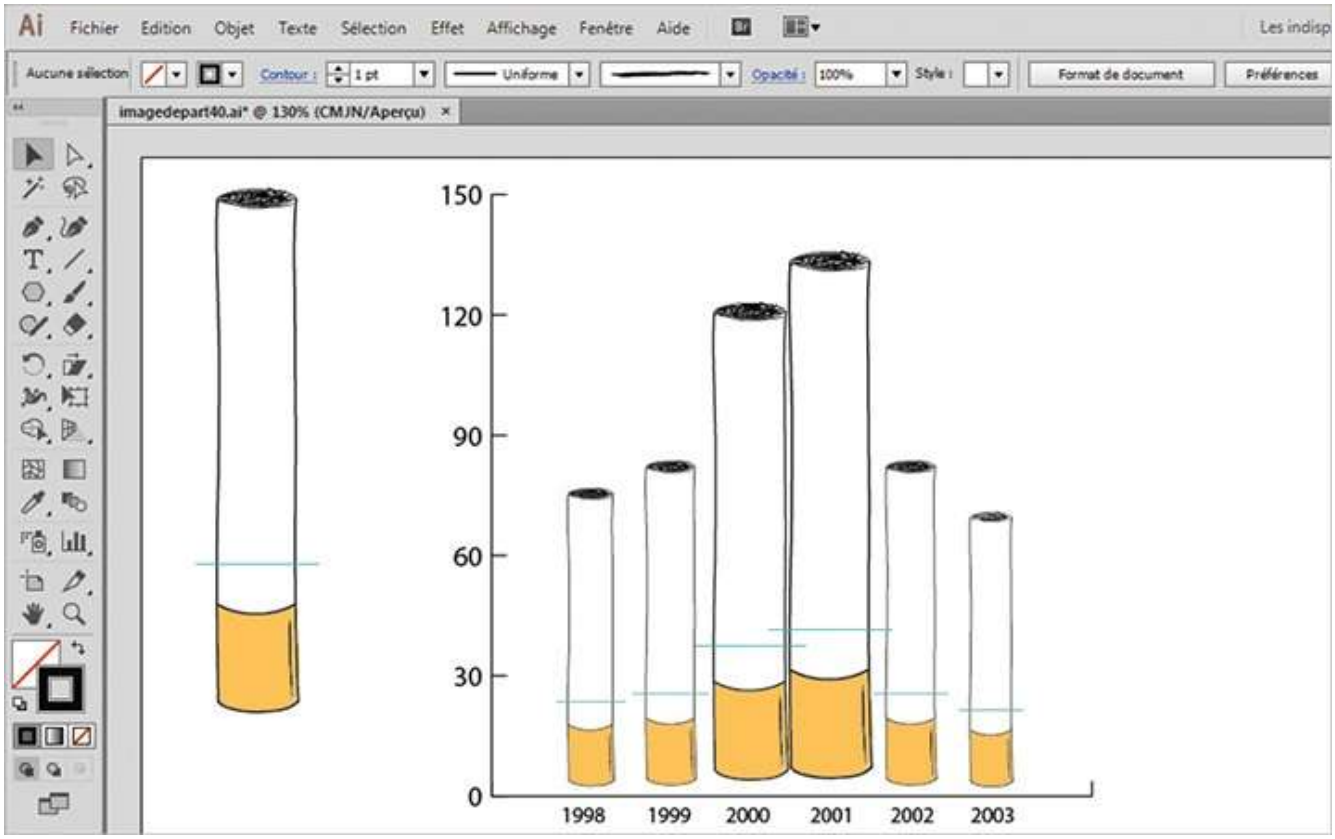
11 Avec l'outil Sélection, sélectionnez l'histogramme, puis allez dans le menu Objet>Graphe>Attributs. Saisissez alors une largeur de barre de 100 % et validez par OK.



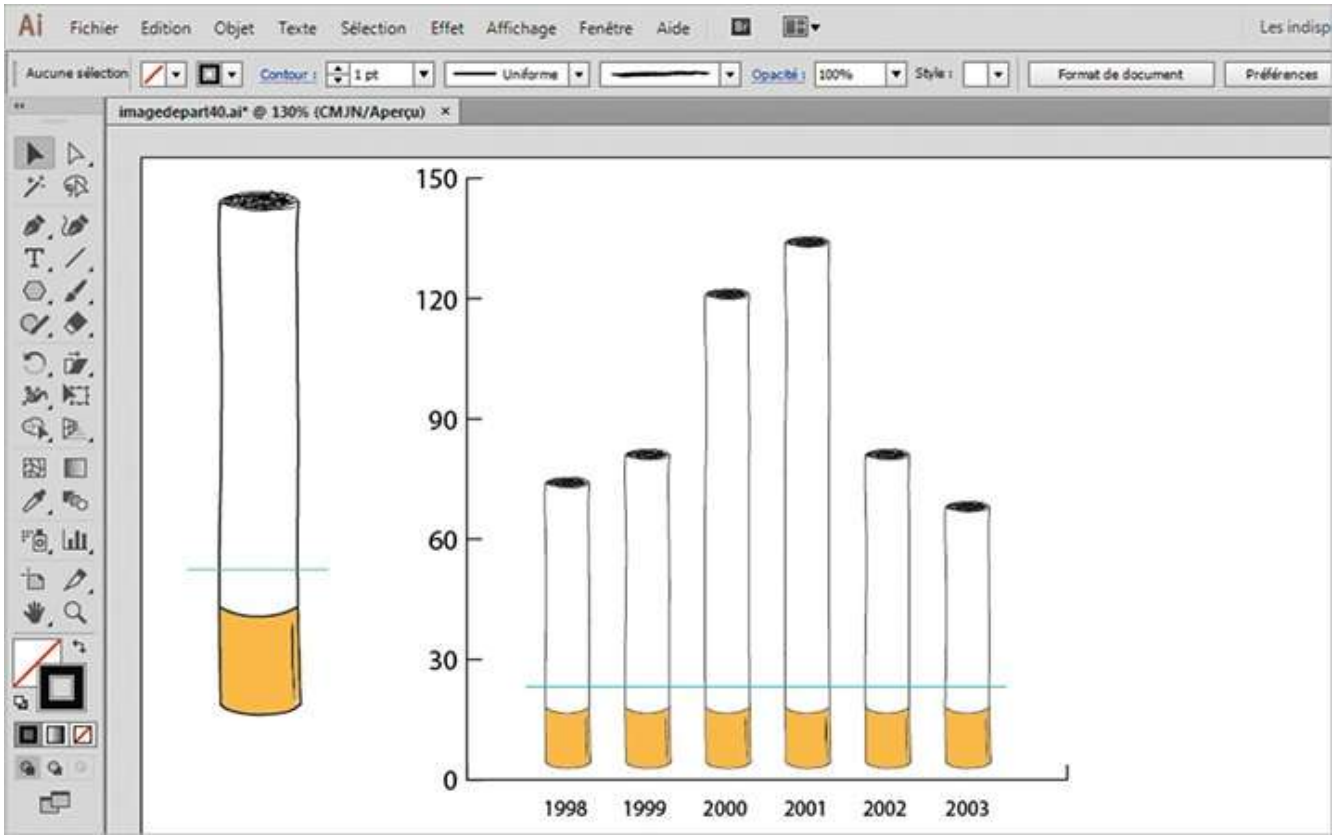
12 Le graphique étant toujours sélectionné, allez dans le menu Objet>Graphe>Barre. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, sélectionnez le symbole Cigarette et validez par OK pour appliquer le symbole à l'histogramme.



13 Le graphique obtenu affiche désormais des symboles en forme de cigarette dont la hauteur est proportionnelle aux données.



14 Retournez dans le menu Objet>Graphe>Barre pour modifier les paramètres de l'histogramme. Dans le menu déroulant Symbole, choisissez l'option Proportion uniforme. Les cigarettes sont maintenant proportionnelles aux données en hauteur et en largeur.



15 Reproduisez cette opération, mais en sélectionnant l'option Proportion partielle. Cette fois, les cigarettes sont allongées mais pas déformées, grâce au trait repère placé à l'étape 6.

Notre suggestion

Comme vous l'avez vu, il existe plusieurs manières d'adapter un symbole à un graphique. Il peut être étiré verticalement suivant les valeurs à représenter, en paramétrant une déformation partielle ou totale. Vous pouvez aussi décider de l'agrandir proportionnellement aux données en largeur et hauteur, ou encore de le répéter sur un axe vertical en fonction des valeurs de l'histogramme. Toutes ces possibilités vous offrent une grande souplesse de présentation.

Exportation et impression

Atelier 41

Importer dans Illustrator

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :

Palette Liens

Importer

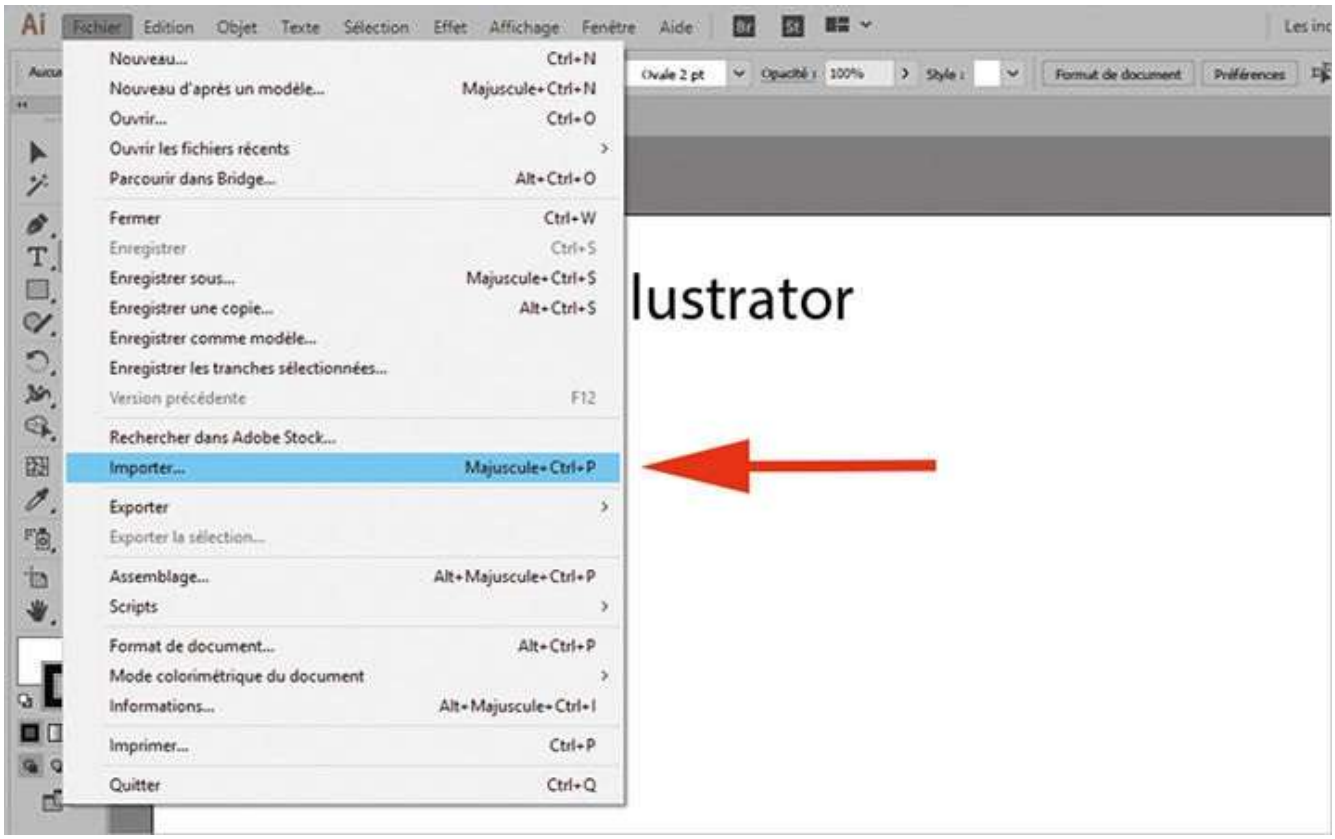
Il existe plusieurs méthodes pour importer du texte ou des images dans Illustrator. Dans cet atelier, vous allez vous familiariser avec la commande Importer, qui permet d'intégrer des fichiers de différents types. Mais si les éléments à importer proviennent

de logiciels compatibles avec Illustrator (comme Photoshop), vous pouvez également utiliser les commandes Copier et Coller, voire effectuer un glisser-déposer. Il suffit alors d'ouvrir les deux logiciels simultanément et de faire passer les éléments de l'un à l'autre.

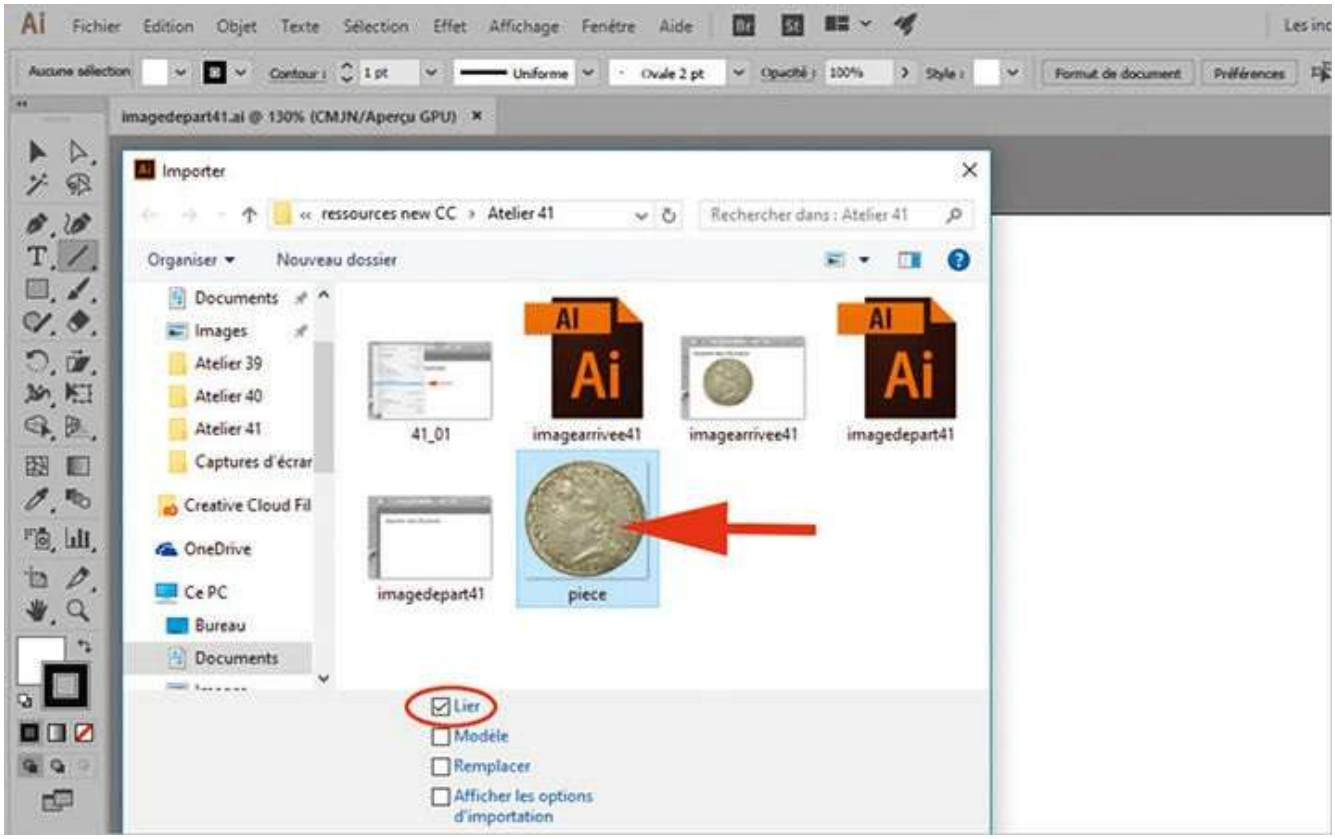
Lorsque vous importez une image dans Illustrator, vous pouvez l'incorporer dans le fichier final ou la laisser en lien. Choisissez la première option si vous ne pensez pas modifier cette image ultérieurement : ainsi, vous ne risquerez pas d'oublier de la fournir avec le fichier Illustrator. Attention cependant, l'incorporation ajoute un poids non négligeable à ce fichier, donc tenez-en compte si vous prévoyez un grand nombre d'images.

Fichiers initiaux : imagedepart41.ai
piece.png

Fichier final : imagearrivee41.ai



1 Ouvrez l'image de départ (ou créez un document vierge) et allez dans le menu Fichier>Importer.



2 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez le fichier piece.png. Cochez la case Lien, en bas à gauche, pour obtenir un lien sur l'image, puis cliquez à droite sur le bouton Importer.

3 L'image est ainsi importée. Sélectionnez-la avec l'outil Sélection et notez les informations qui figurent dans la palette de contrôle, notamment le fait que l'image soit liée. Cliquez sur le raccourci Fichier lié, en haut à gauche.

4 La palette Liens apparaît, contenant tous les éléments importés dans Illustrator. Notez que vous pouvez également y accéder via le menu Fenêtre>Liens.

5 Sélectionnez l'image piece.png dans la palette. Pour l'incorporer dans Illustrator, cliquez sur le bouton Incorporer de la palette de contrôle. Dans la palette Liens, un petit symbole apparaît alors en regard de l'image, signifiant que celle-ci se trouve maintenant dans le fichier et non plus en lien.

Notre suggestion

L'intérêt d'utiliser des images liées est de pouvoir les modifier à tout moment, à l'inverse des images incorporées que vous devrez d'abord désincorporer avant de pouvoir les retravailler. Mais attention à ne pas oublier de fournir les images liées en même temps que le fichier Illustrator ! Sinon, ce dernier sera imprimé en basse résolution ou sans les images.

Exportation et impression

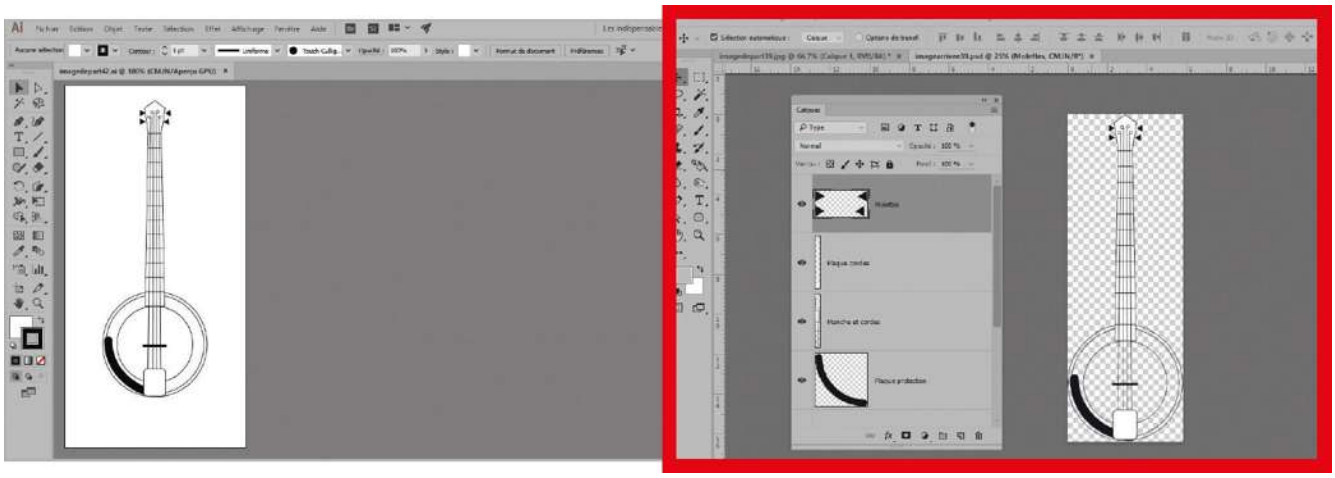
Atelier 42

Exporter dans Photoshop

Facile

Réalisation : 5 min

Outils utilisés :
Exporter
Palette Calques

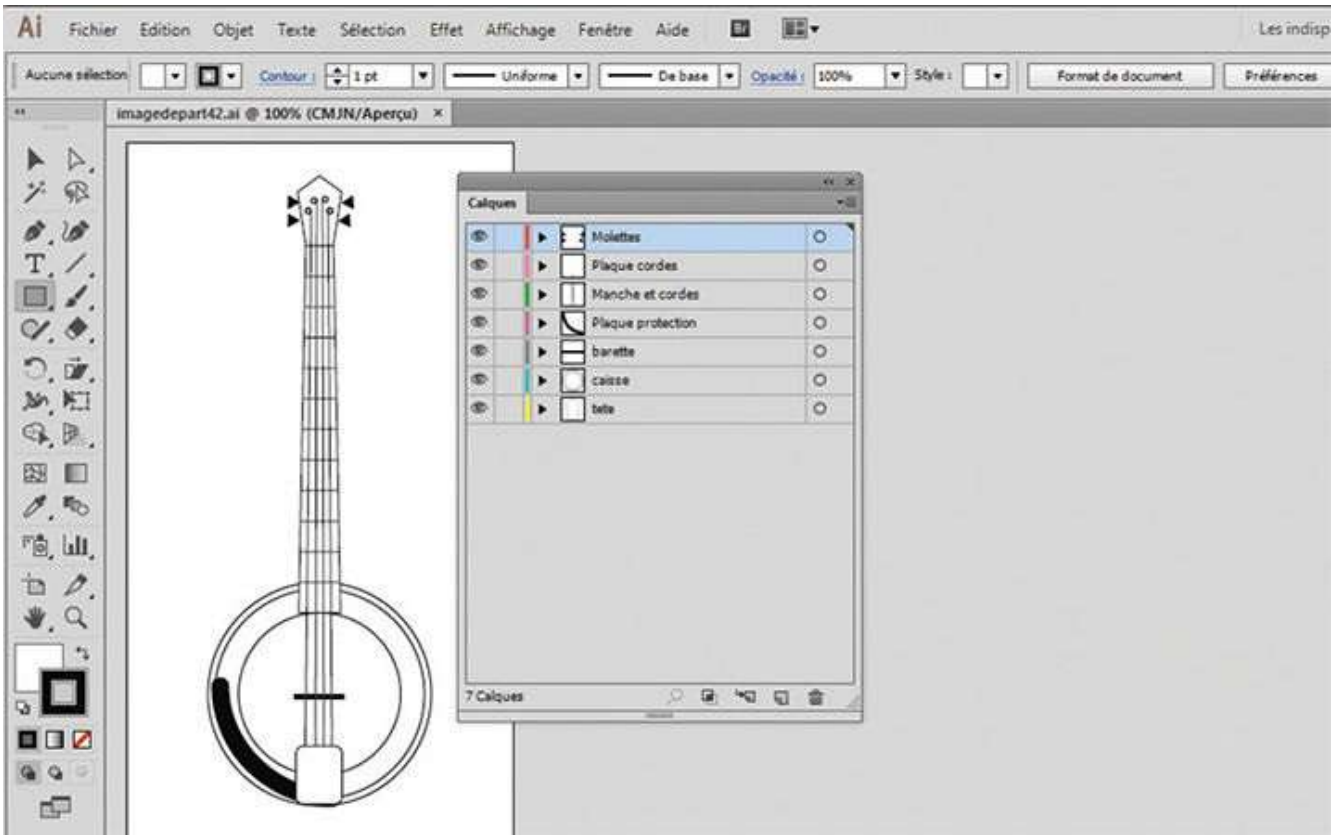


Pour qu'un fichier .ai soit lu par un autre logiciel, vous devez l'exporter : Illustrator propose une vingtaine de formats d'exportation différents, que ce soit des formats images comme JPEG, ou des formats de dessin vectoriel comme EPS. Pour exporter une illustration dans Photoshop, il suffit de la glisser-déposer dans ce logiciel, avec la possibilité de lui ajouter un lien dynamique. Ce dernier permettra alors de récupérer

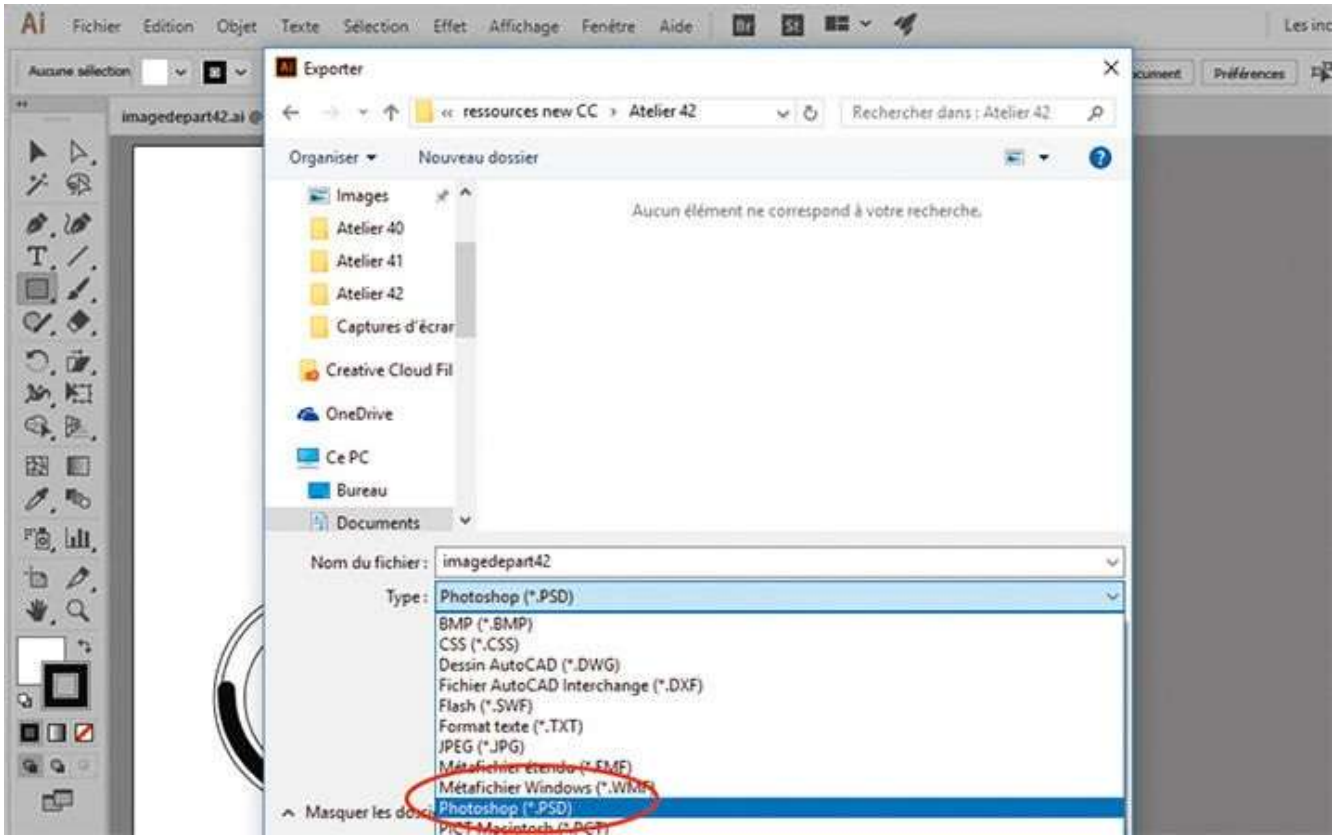
dans Photoshop les éventuelles modifications apportées à l'image dans Illustrator. Mais dans cet atelier, vous allez utiliser la commande Exporter, en sauvegardant les calques créés dans Illustrator. Vous pourrez ainsi continuer à enrichir l'illustration dans Photoshop en travaillant sur des calques distincts.

Fichier initial : imagedepart42.ai

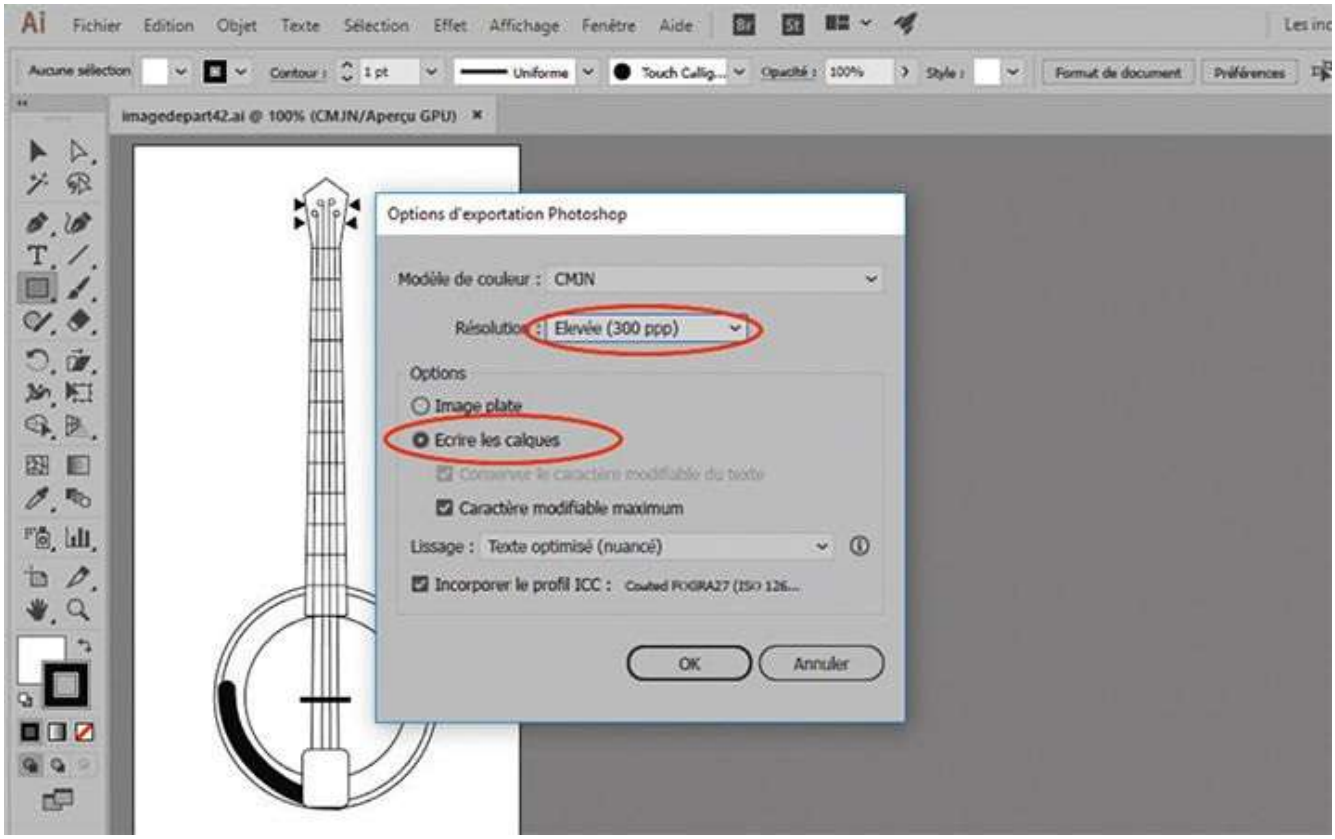
Fichier final : imagearrivee42.psd



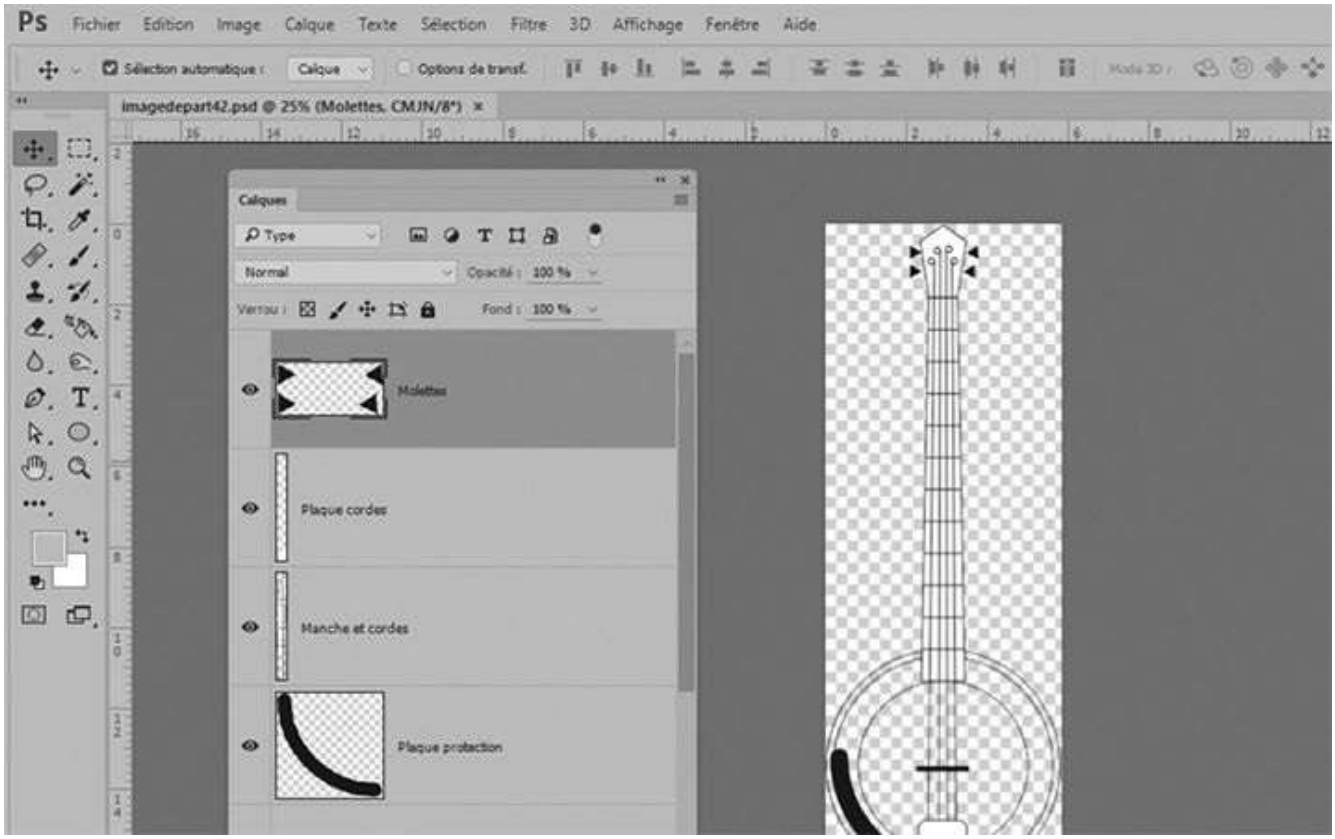
1 Ouvrez l'image de départ, puis la palette Calques via le menu Fenêtre>Calques. Notez que ce fichier comporte sept calques (voir atelier 07).



2 Allez ensuite dans le menu Fichier>Exporter. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez le format natif Photoshop (*.PSD) dans le menu déroulant Type et validez en cliquant sur le bouton Enregistrer.



3 Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, choisissez la résolution Haute (300 ppp) et cochez l'option Écrire les calques. Validez en cliquant sur le bouton OK.



4 Avec Photoshop, ouvrez le fichier nouvellement créé, puis la palette Calques : vous y retrouvez les sept calques du fichier Illustrator.

Notre suggestion

En exportant au format natif Photoshop (.psd) avec l'option Écrire les calques cochée, vous récupérez l'organisation du travail du fichier Illustrator dans Photoshop. Plus besoin de sélectionner les différentes parties de l'illustration : il suffit de les appréhender via les calques dans Photoshop.

Exportation et impression

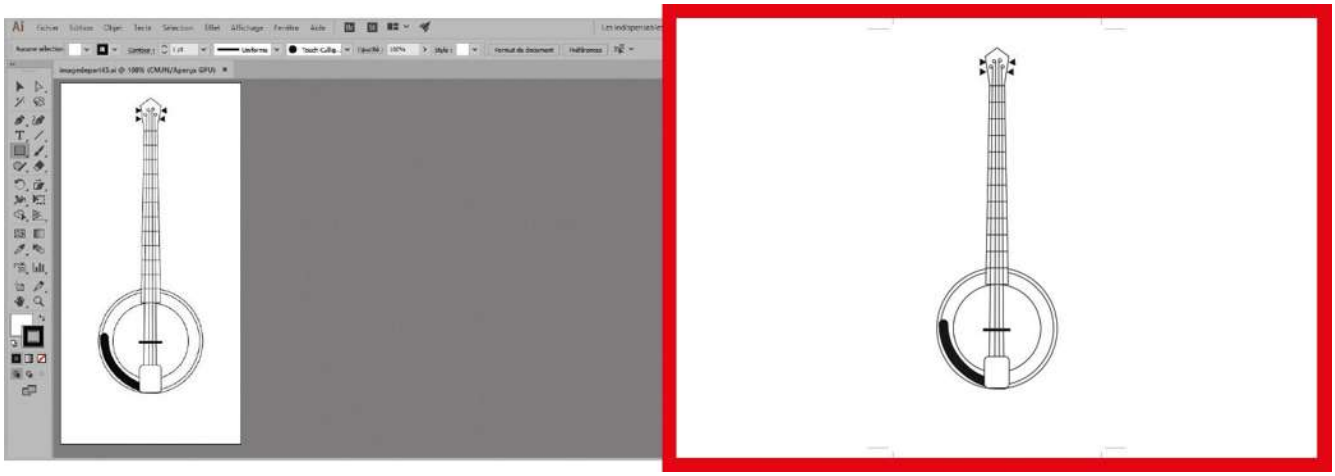
Atelier 43

Exporter au format PDF

Très facile

Réalisation : 5 min

Outil utilisé :
Enregistrer sous

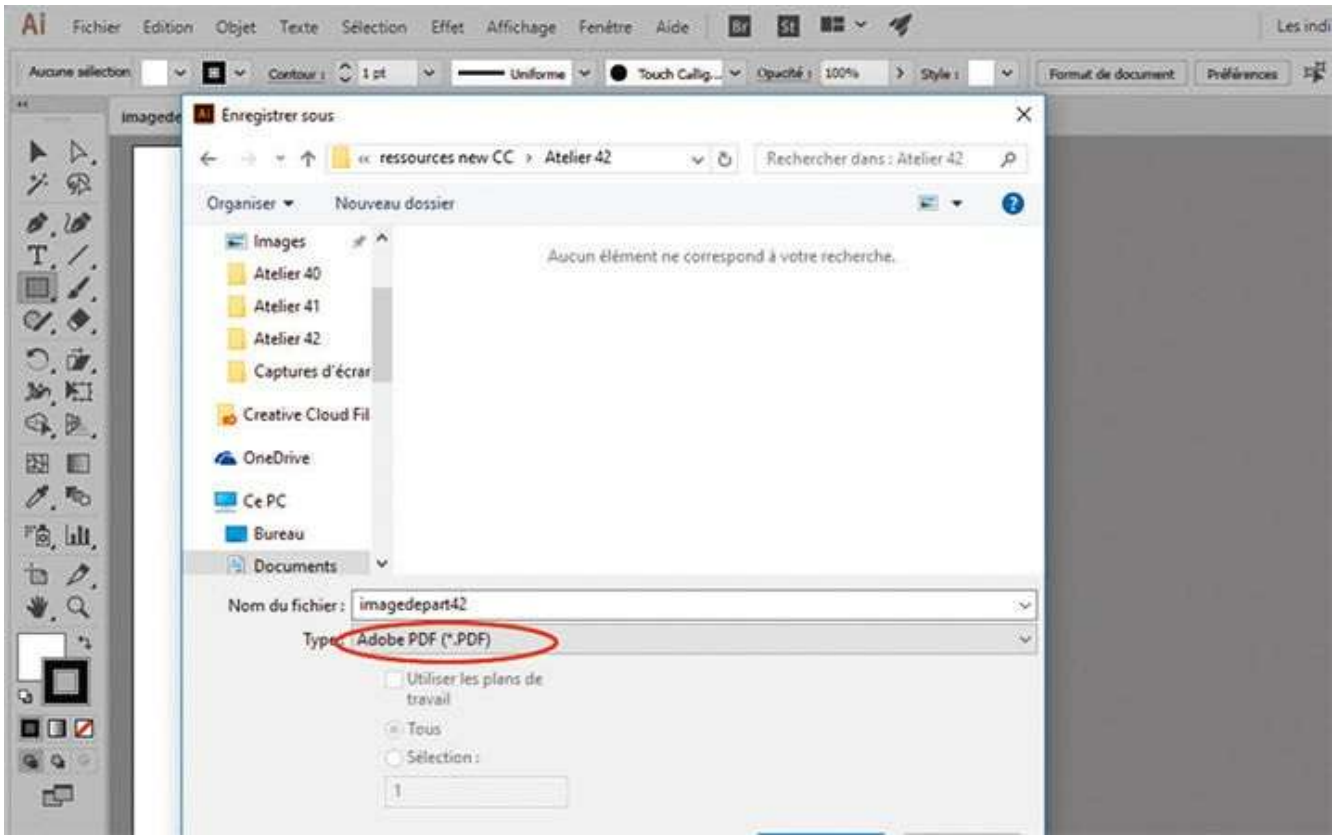


Le format PDF (Portable Document Format) est un format universel qui permet de visualiser et imprimer un fichier sans avoir à posséder le logiciel avec lequel il a été créé. Son emploi est aujourd'hui très répandu, que ce soit pour des impressions ou pour des applications destinées au Web. Son format compact et simple d'utilisation séduit tous les acteurs de la chaîne graphique : imprimeurs, compositeurs, maquettistes, graphistes… De plus, particularité très intéressante d'Illustrator et de Photoshop, le

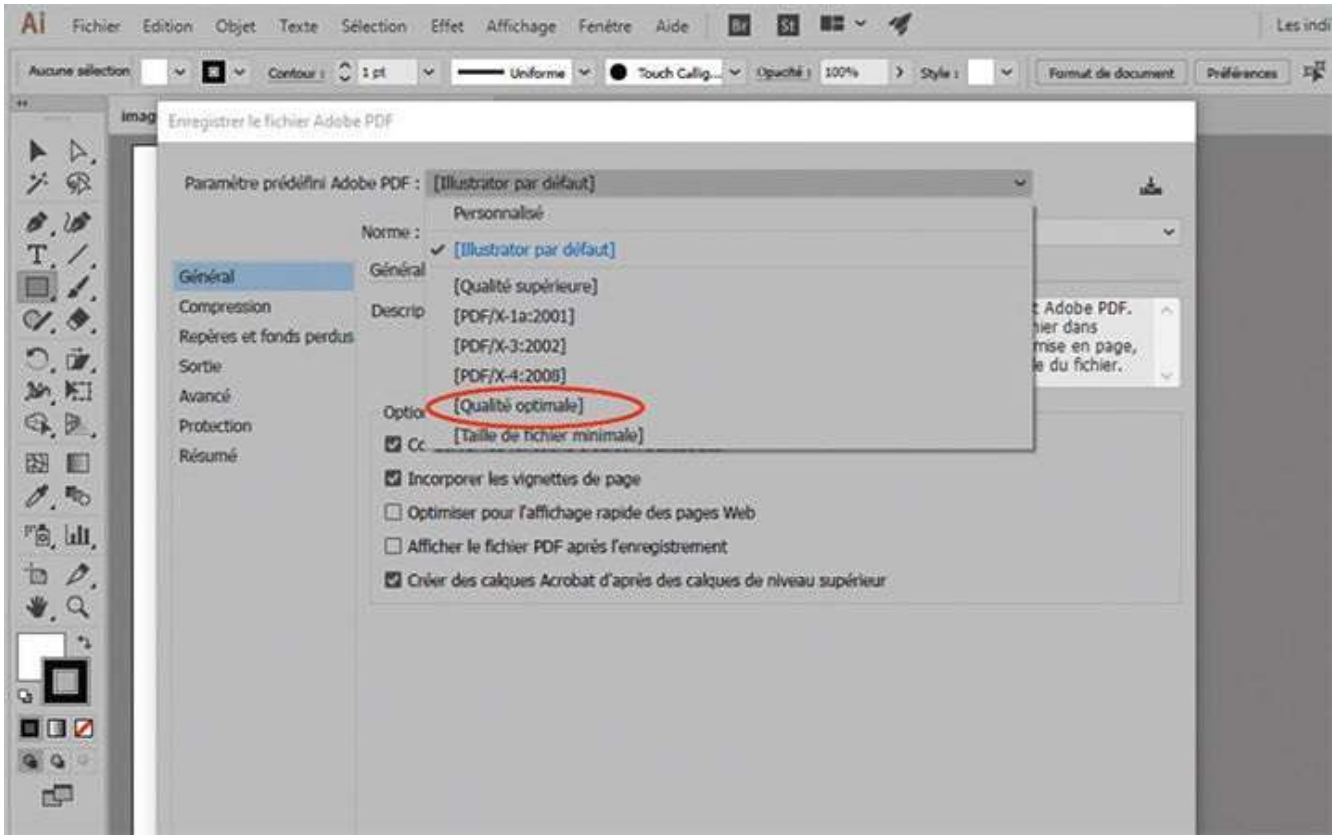
format PDF conserve toutes les fonctionnalités du logiciel d'origine si vous cochez l'option adéquate lors de l'exportation. En d'autres termes, vous pourrez réouvrir un PDF dans Illustrator sans avoir perdu d'informations.

Fichier initial : imagedepart43.ai

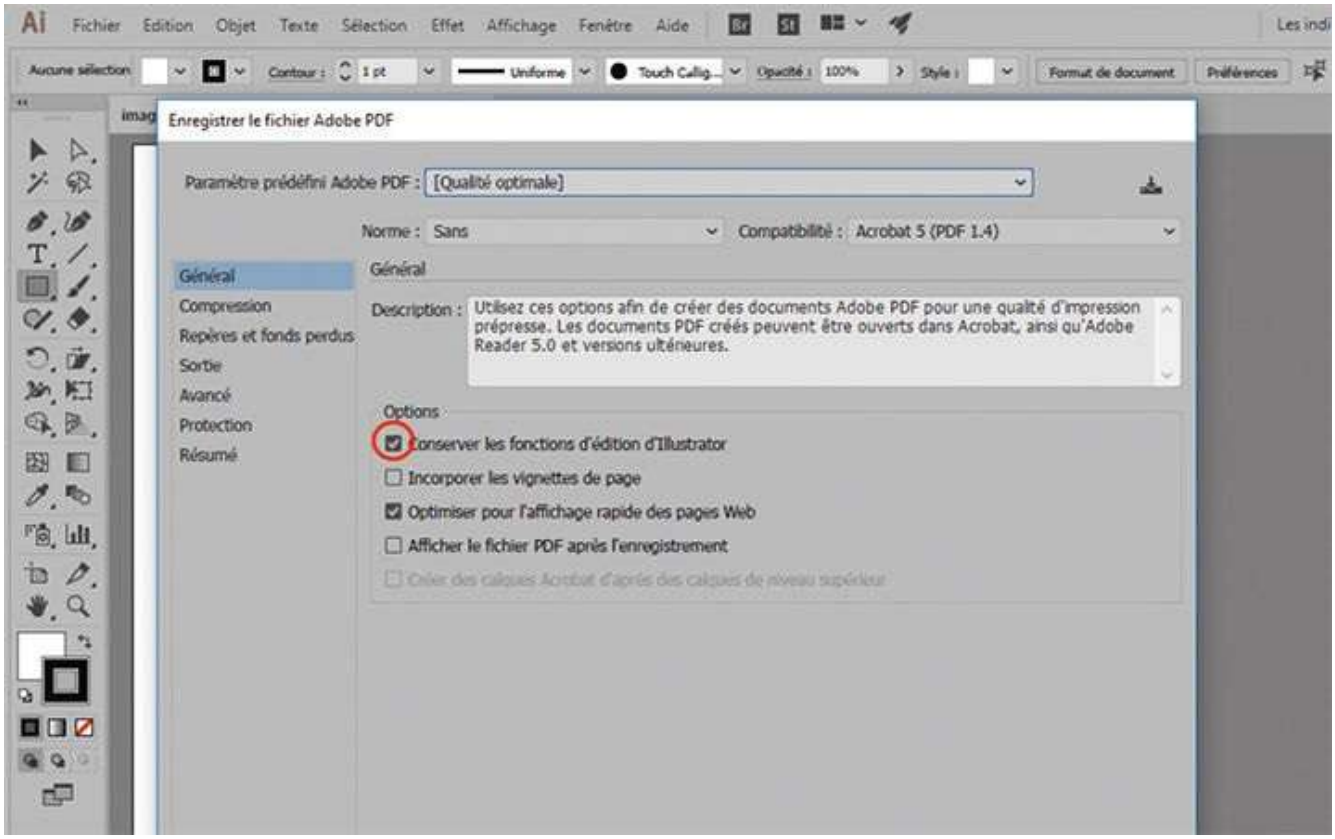
Fichier final : imagearrivee43.pdf



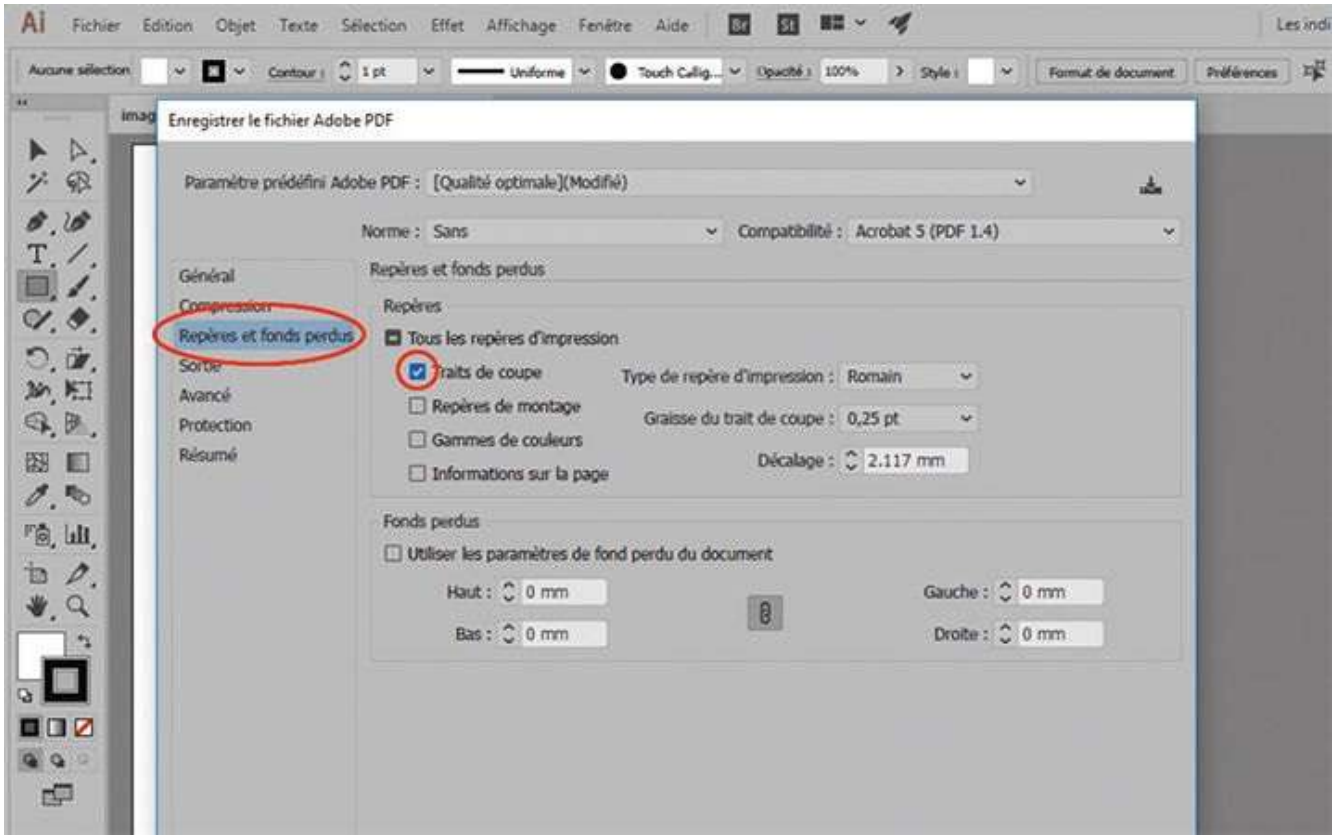
1 Ouvrez l'image de départ, puis allez dans le menu Fichier>Enregistrer sous. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez le format Adobe PDF dans le menu déroulant Type et validez en cliquant sur le bouton Enregistrer.



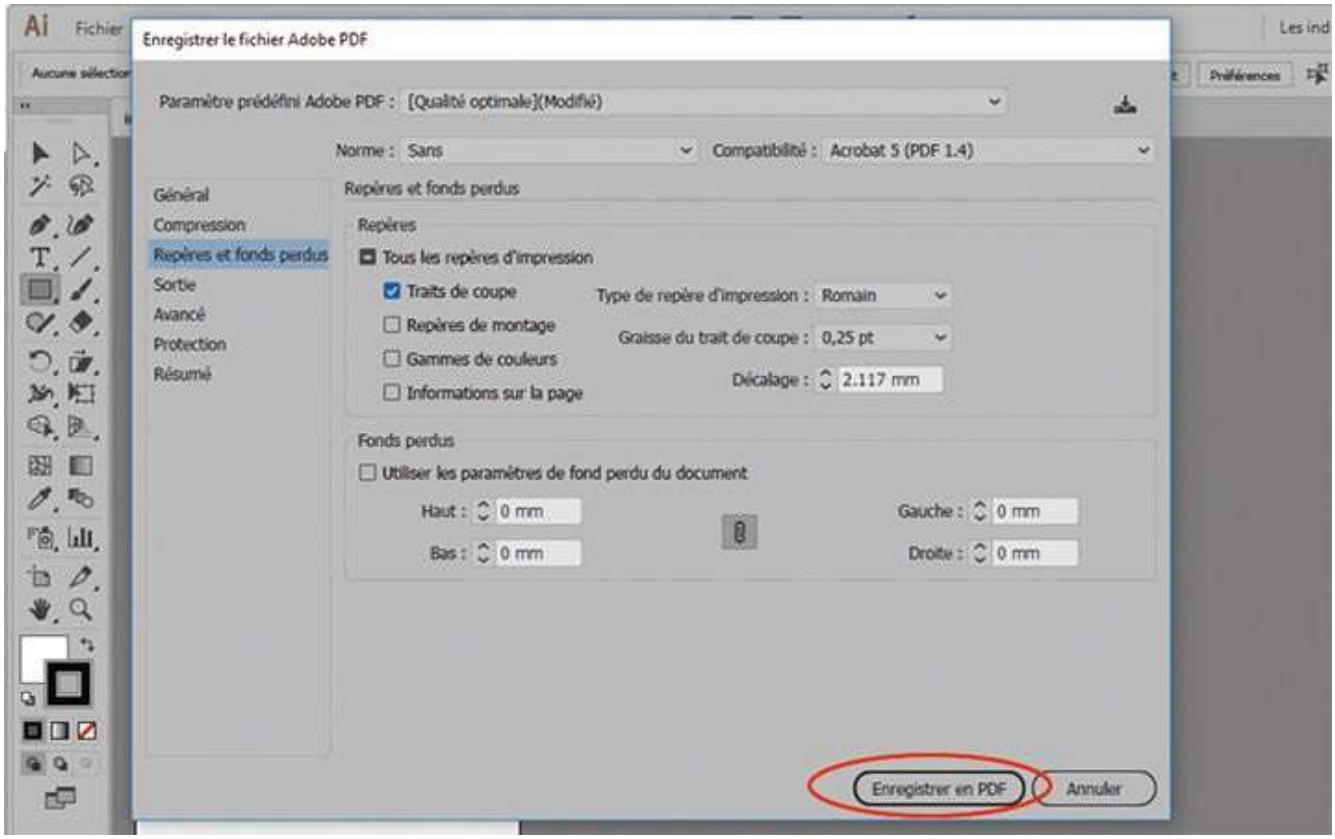
2 Une nouvelle boîte de dialogue s’ouvre alors. Dans le menu déroulant Paramètre prédéfini Adobe PDF, choisissez l’option [Qualité optimale].



3 Vérifiez que l'option Conserver les fonctions d'édition d'Illustrator soit bien cochée.



4 Dans la zone de gauche, cliquez sur Repères et fonds perdus pour ouvrir l'onglet correspondant. Cochez ensuite la case Traits de coupe afin d'obtenir des repères d'impression.



5 Cliquez enfin sur le bouton Enregistrer en PDF, situé en bas.

Notre suggestion

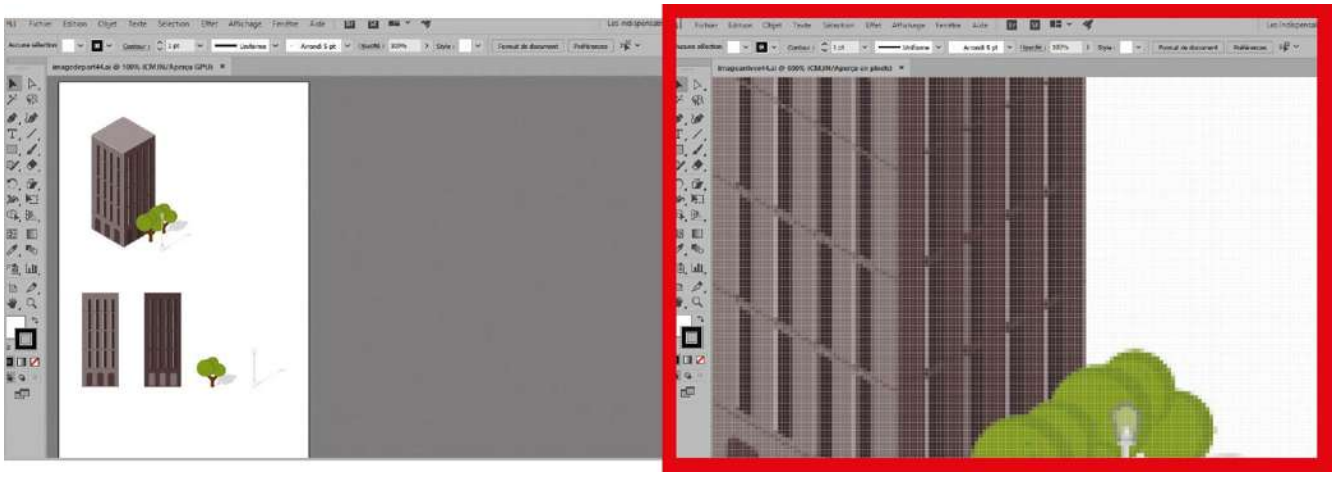
Lorsque vous créez un fichier PDF à partir d'un fichier Illustrator, vous avez le choix entre différentes qualités d'image : qualité minimale destinée au Web, qualité optimale destinée à l'impression, etc. Choisissez alors l'option la plus appropriée, en fonction de la destination de votre illustration.

Exporter pour le Web

Très facile

Réalisation : **15 min**

Outil utilisé :
Palette Exportation de fichier

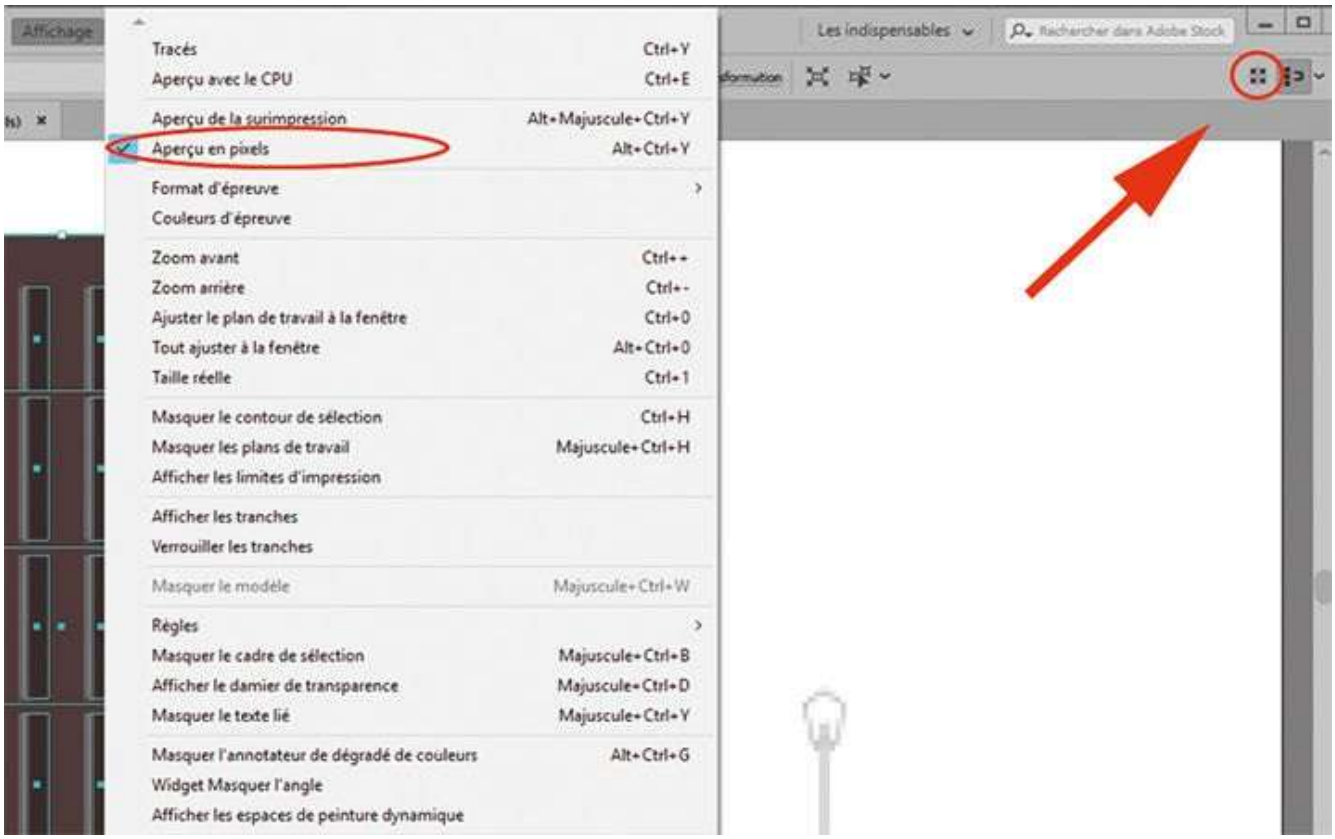


En 2016, Illustrator CC s'est vu doté d'une nouvelle fonction qui permet d'exporter rapidement du contenu web multiple dans différents formats, et ce, de manière automatisée. Toutefois, les fonctions d'exportation classiques des versions précédentes demeurent toujours présentes pour ceux qui préfèrent utiliser l'ancienne méthode d'exportation via la commande Exporter pour le web (hérité). Fin 2016, la toute dernière version CC 2017 d'Illustrator est arrivée, avec comme nouveauté majeure la

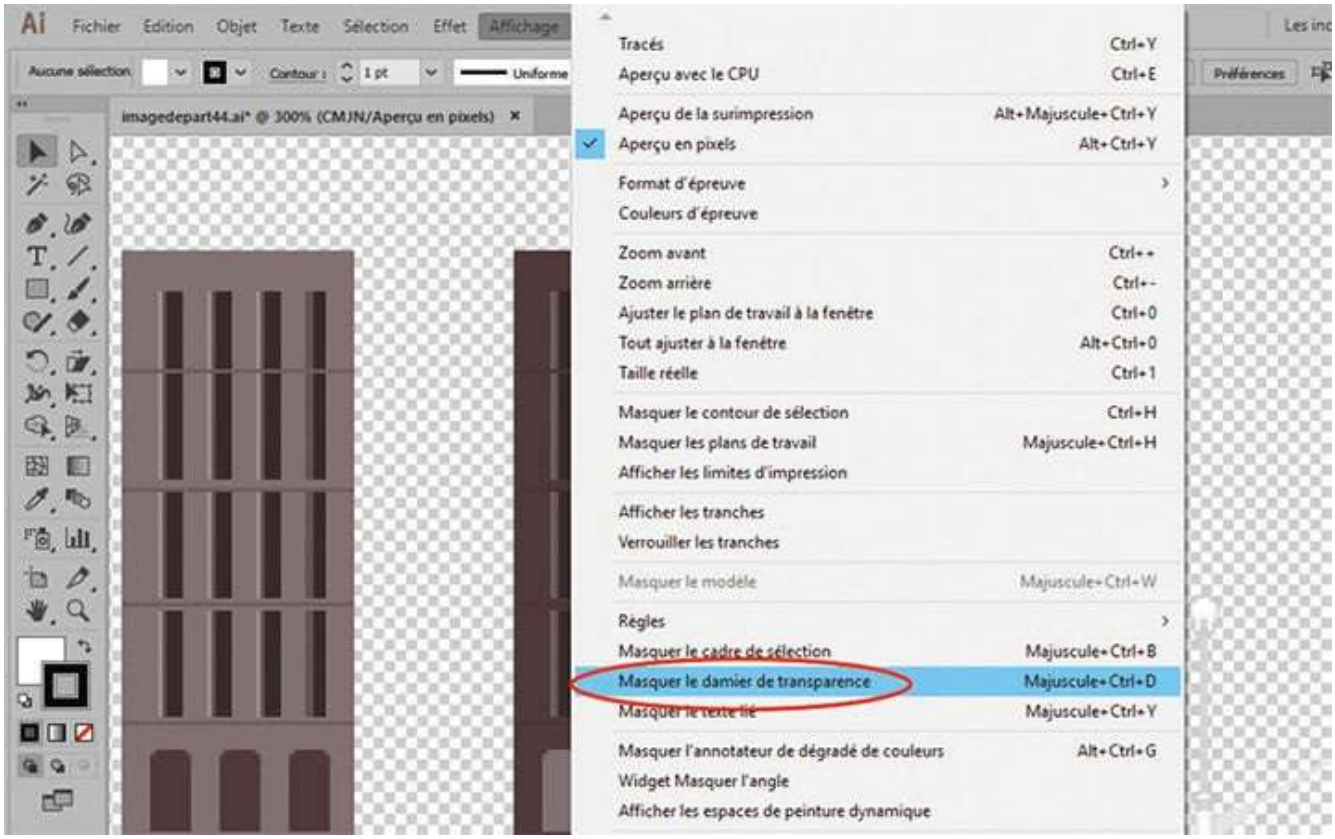
simplification de l’alignement sur la grille des pixels, un outil relativement fondamental dans la création d’icônes pour le Web. C’est ce que vous allez découvrir dans cet atelier, puis vous exporterez vos dessins à l’aide de ce nouveau panneau d’exportation pour le Web.

Fichier initial : imagedepart44.jpg

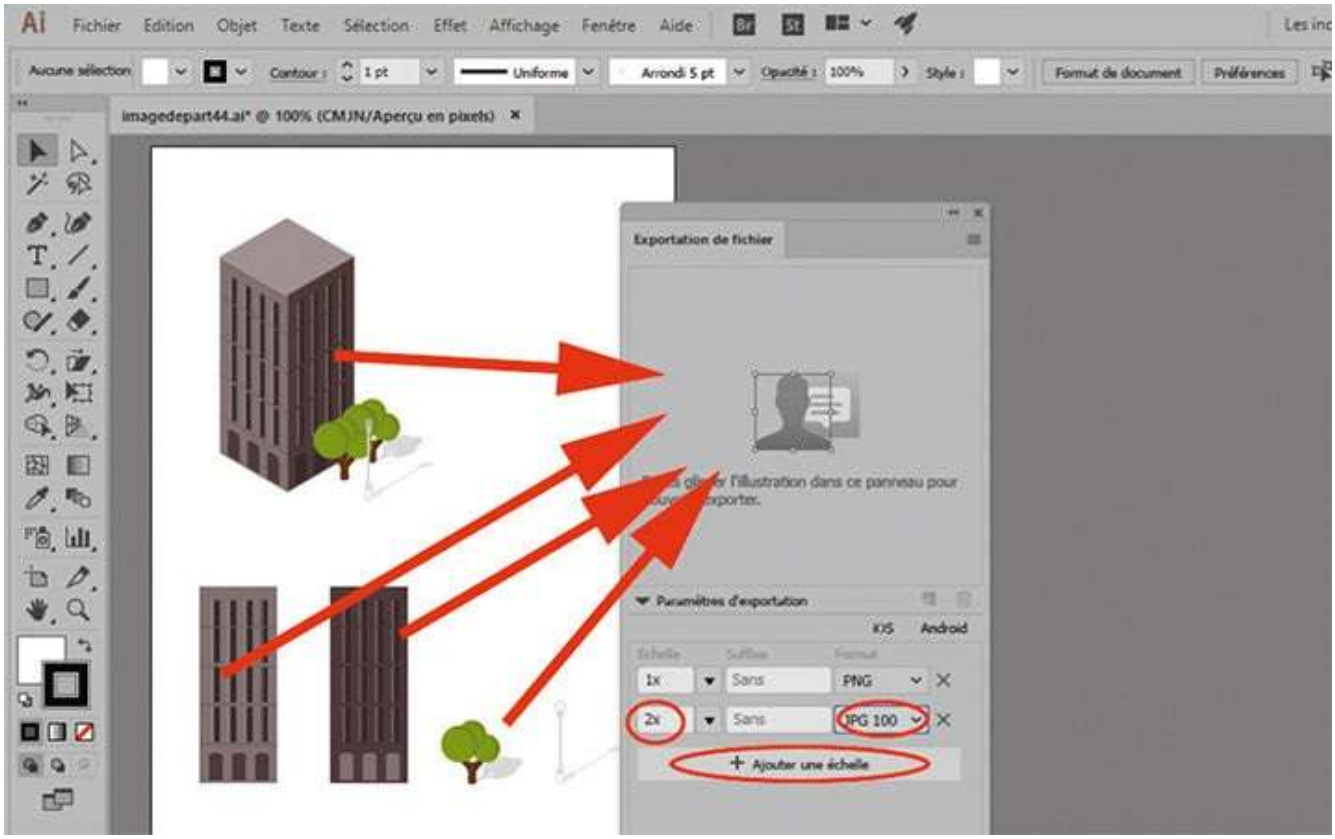
Fichier final : imagearrivee44.jpg



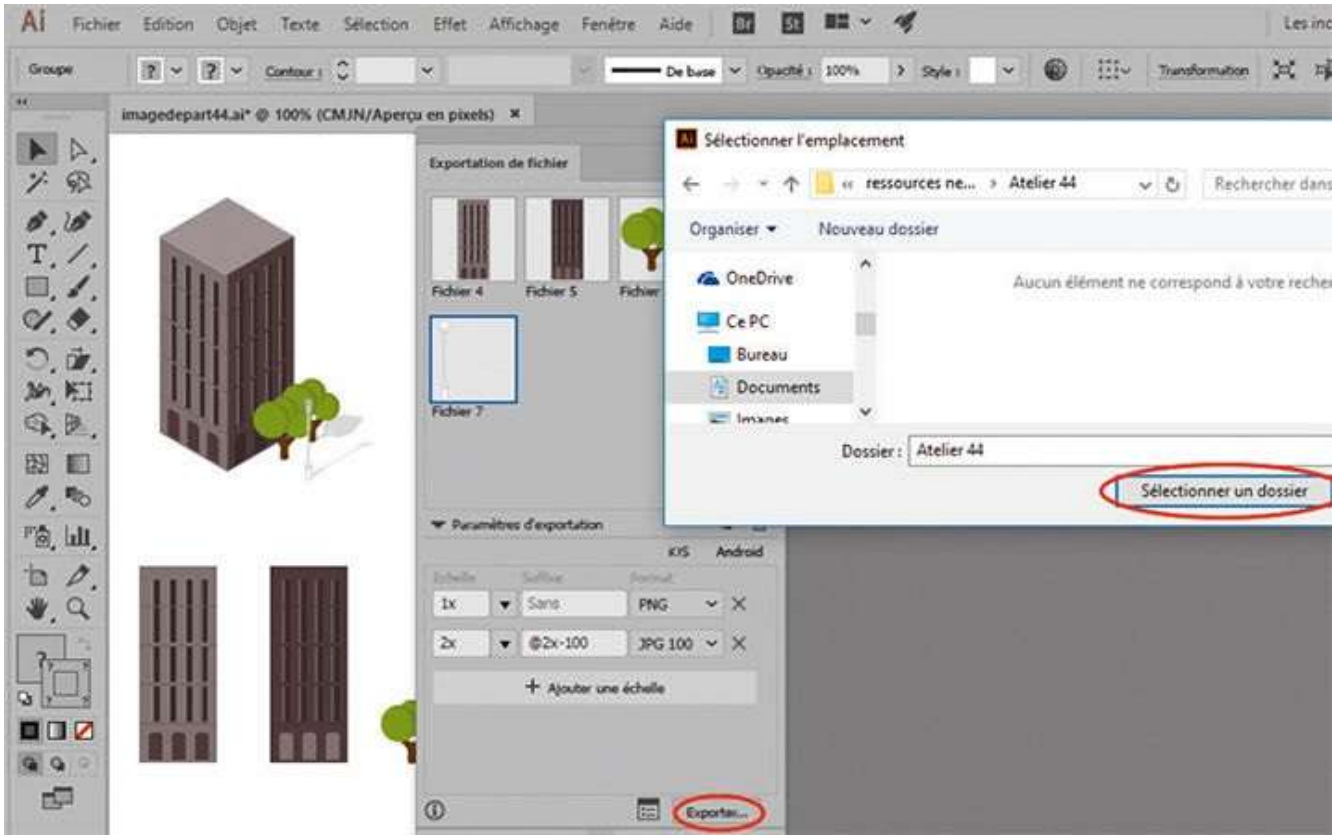
1 Ouvrez l'imagedepart44.jpg et allez dans Affichage>Aperçu en pixels. Activez l'outil Zoom et agrandissez jusqu'à apercevoir les pixels. Sélectionnez les deux façades et cliquez sur l'icône d'alignement en pixel (qui peut être activée au préalable pour aligner les pixels de son dessin dès sa création).



2 Avant d'exporter vos éléments, allez dans Affichage> Afficher le damier de transparence (raccourci Maj + Ctrl + D) afin de vérifier l'absence d'éléments indésirables. Puis utilisez ce même raccourci pour cacher ce damier. Ouvrez ensuite la palette Exportation de fichier via le menu Fenêtre>Exportation de fichier.



3 Avec l'outil Sélection, glissez-déposez une par une les illustrations d'immeubles dans cette palette. Dans les paramètres de cette dernière, cliquez sur le bouton Ajouter une échelle. Choisissez une échelle de 2x, sans suffixe, avec un format JPG 100.



4 Cliquez sur l'icône d'exportation, située en bas de la palette Exportation de fichier. Vous pouvez alors choisir l'emplacement de votre dossier final, mais aussi revenir sur le choix des illustrations et des formats.

Notre suggestion

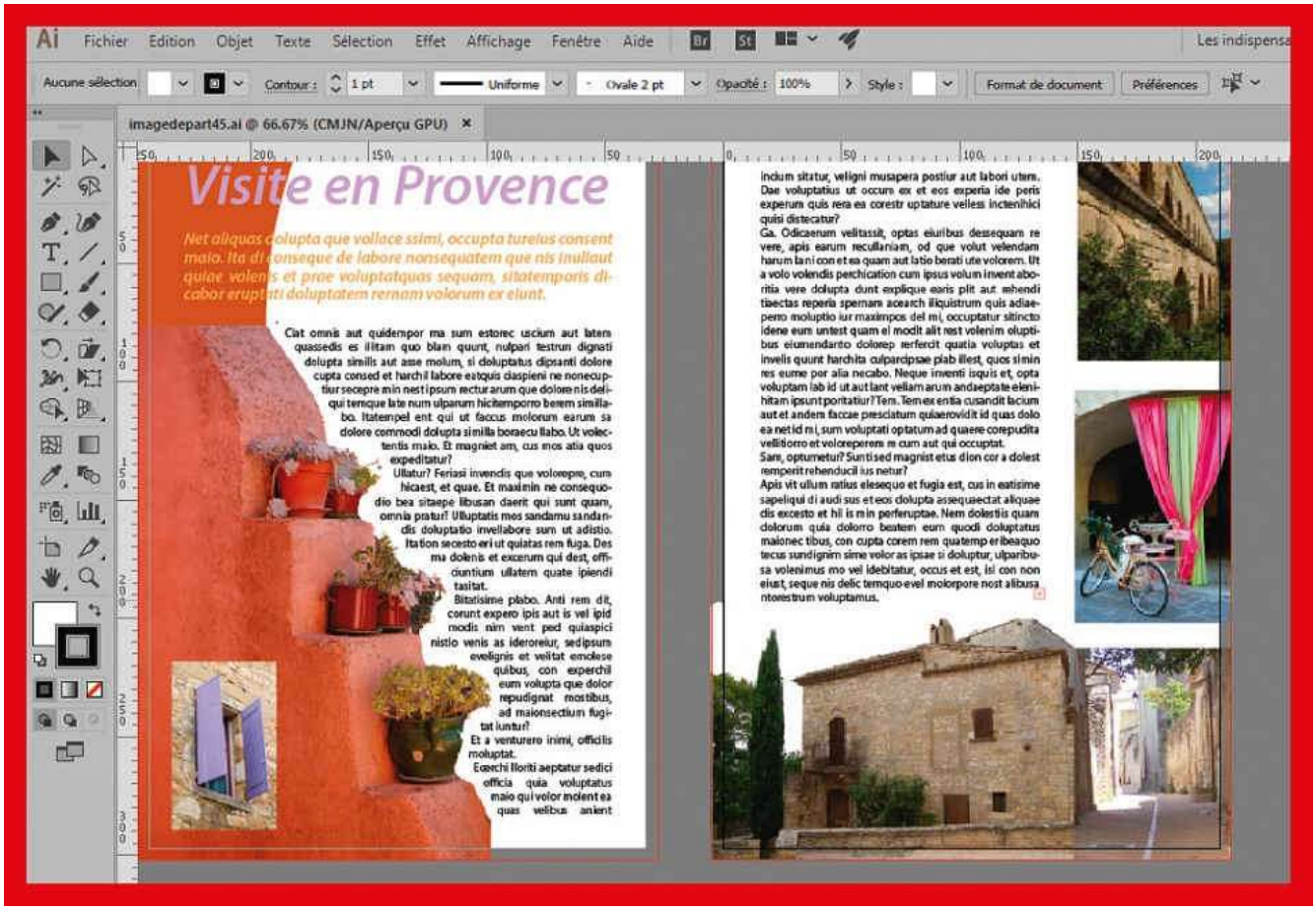
Ces nouvelles options vous donnent le choix d'exporter des plans de travail entiers comme auparavant, mais en offrant un plus grand éventail de possibilités.

Imprimer

Facile

Réalisation : 5 min

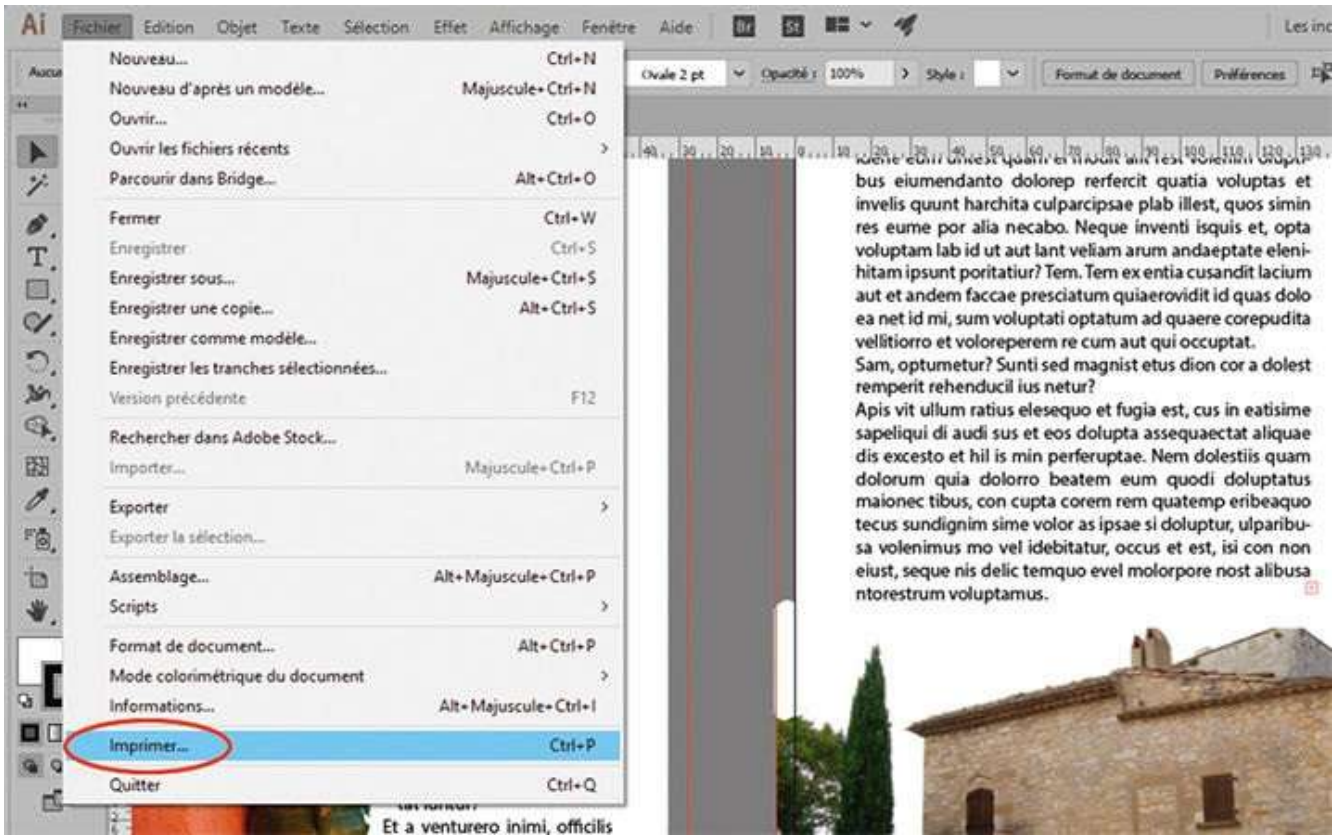
Outil utilisé :
Imprimer



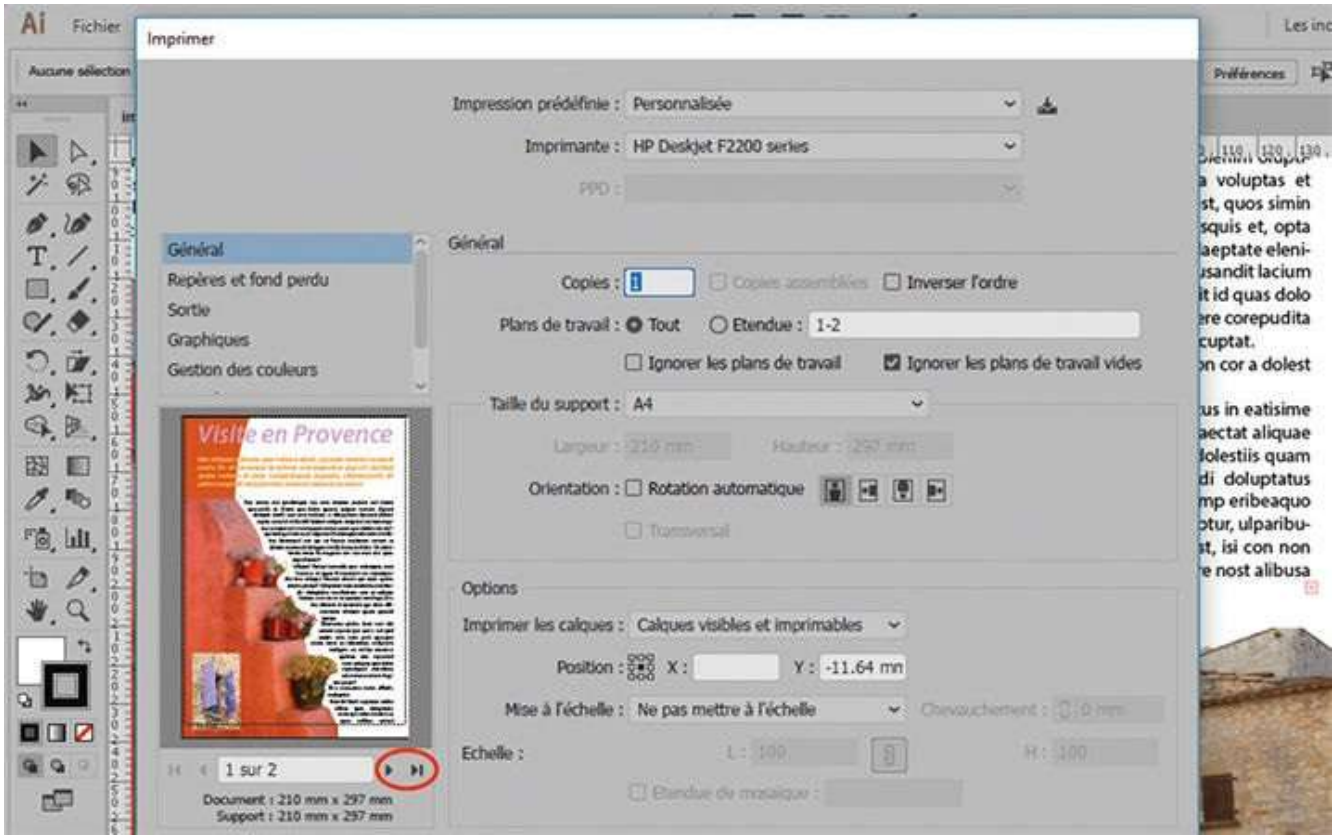
La phase d'impression représente une étape capitale de votre travail si votre document a pour but d'être imprimé. Dès l'ouverture d'Illustrator, il est d'ailleurs recommandé de choisir un mode de colorimétrie dans les Préférences : de manière générale, préférez le mode RVB car la gamme de couleurs est plus étendue, mais optez pour le mode CMJN si votre production est destinée à une impression en séparation chez un imprimeur.

Notez que depuis la version CS4, vous pouvez non seulement créer plusieurs plans de travail dans un même fichier Illustrator, mais également lancer leur impression de manière sélective, comme si vous imprimiez seulement certaines pages d'un même document. Dans cet atelier, vous allez lancer l'impression du fichier final de l'atelier 22, qui comporte plusieurs plans de travail.

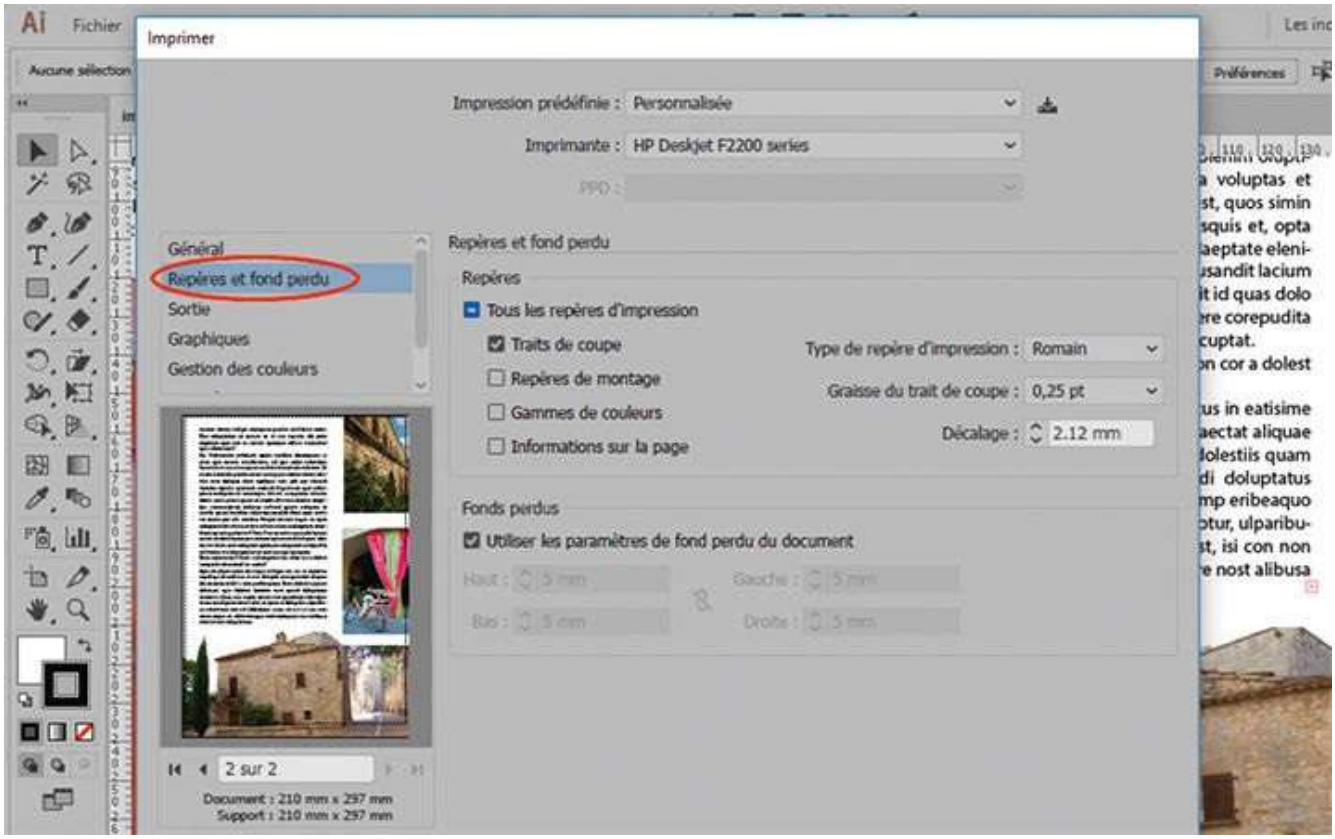
Fichier initial : imagedepart45.ai



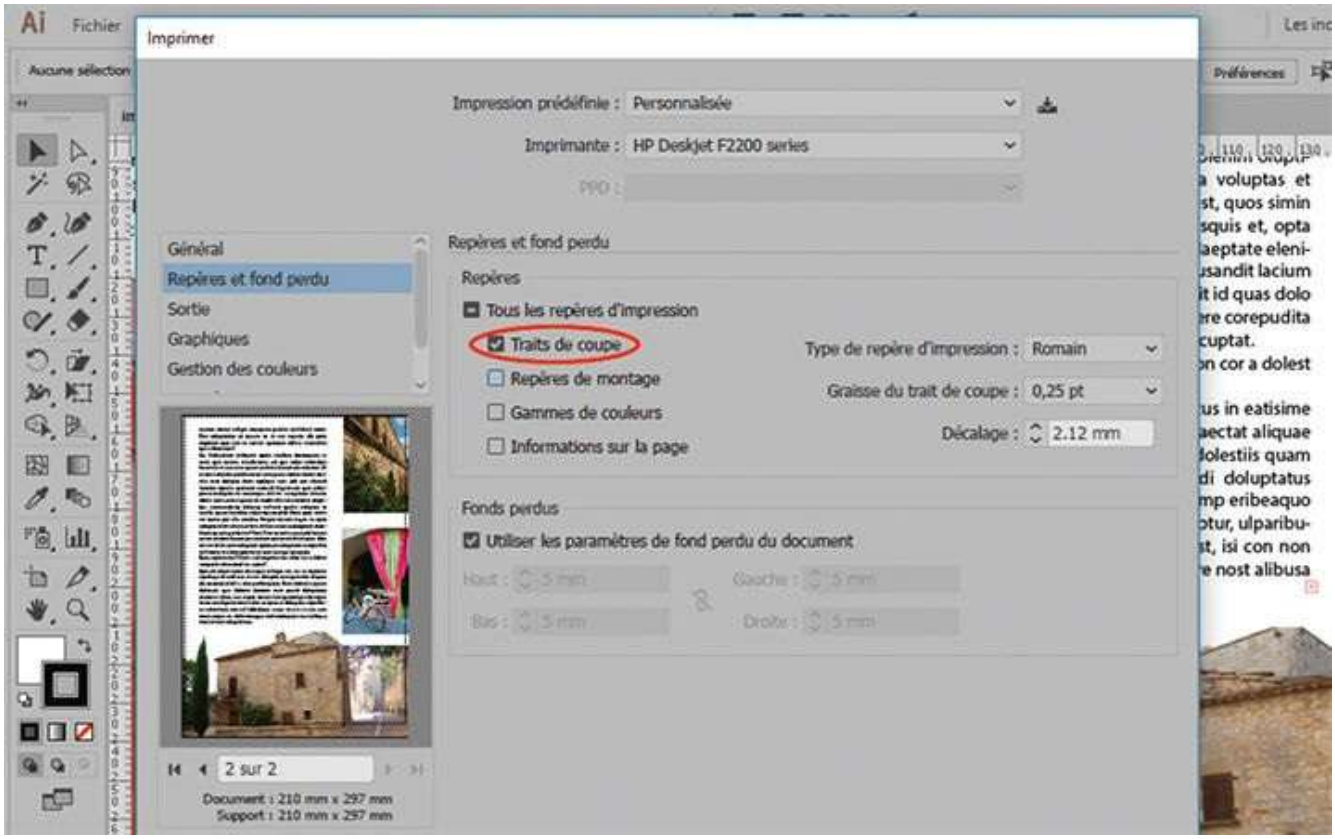
1 Ouvrez l'image de départ, puis allez dans le menu Fichier>Imprimer. Une boîte de dialogue apparaît.



2 L'onglet Général propose différents formats d'impression, accessibles par le menu déroulant Format. Pour lancer une impression sélective, cochez le bouton Étendue. À gauche, une fenêtre de visualisation affiche le plan de travail n° 1. Cliquez sur l'icône de défilement pour visualiser le plan n° 2.



3 Dans la zone de gauche, cliquez sur Repères et fond perdu pour afficher l'onglet correspondant.



4 Cochez la case Traits de coupe afin de pouvoir découper par la suite la feuille au format choisi.

Notre suggestion

Lors de la création de ce fichier exemple, un fond perdu de 5 mm avait été prévu, permettant de faire dépasser les fonds et les images qui se trouvent au bord de la page, donc proches de la coupe. Lors du processus d'impression, assurez-vous donc que la case Utiliser les paramètres de fond perdu du document soit bien cochée dans l'onglet Repères et fond perdu. Mais sachez qu'en incluant les fonds perdus et les traits de coupe, la taille du document final sera supérieure au format A4 : voilà pourquoi il est souvent plus pratique de posséder une imprimante A3.

Assembler dans un dossier

Facile

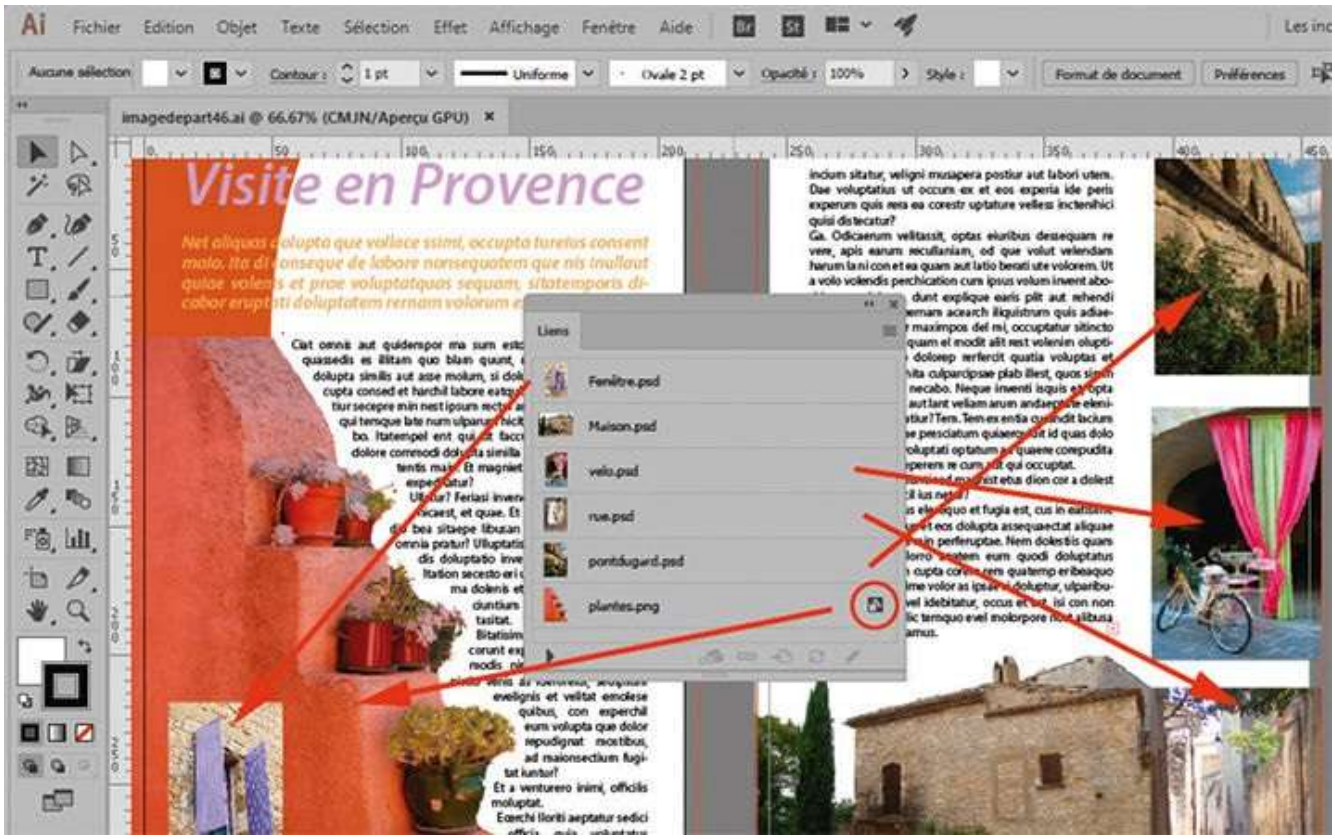
Réalisation : 5 min

Outil utilisé :
Assembler

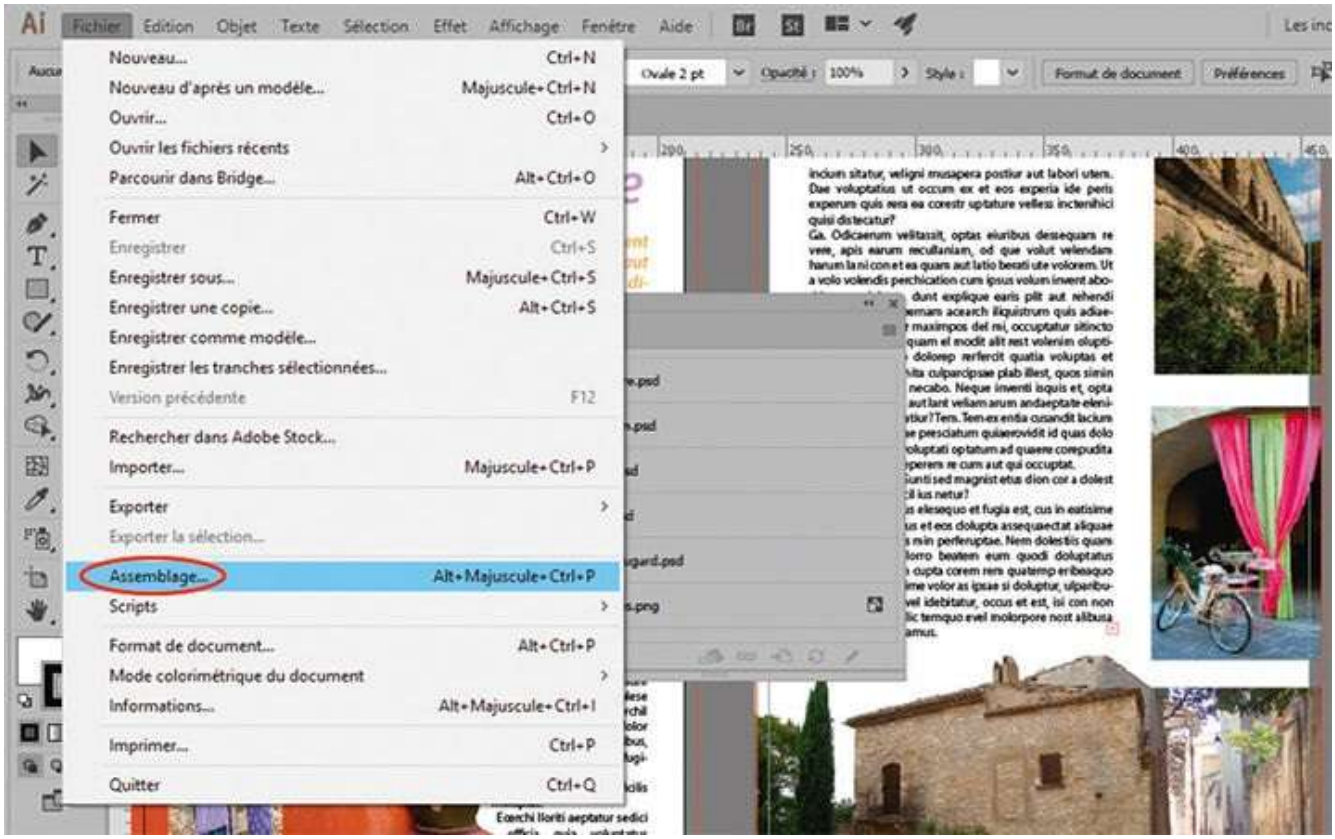
L'atelier 41 vous a fait découvrir les différentes options d'importation d'images ou d'éléments externes dans Illustrator, et notamment la possibilité de choisir une importation incorporée ou en lien. Mais lorsqu'on choisit ce dernier type d'importation, il est important de ne pas perdre la source originale des images quand il

s’agit de conserver ou d’enregistrer le fichier, ou encore de le confier à une tierce personne. En effet, si un fichier Illustrator ne possède pas ses images ou imports originaux, il ne pourra pas être traité convenablement, que ce soit en production ou en impression. Heureusement, la version CC d’Illustrator s’est étoffée d’une nouvelle fonction d’assemblage très pratique, qui existait d’ailleurs déjà dans le logiciel InDesign. En un seul clic, cet outil permet de rassembler dans un même dossier tous les imports employés et toutes les polices de caractères utilisées, évitant ainsi les erreurs et les pertes irrémédiables, et apportant un confort de production non négligeable.

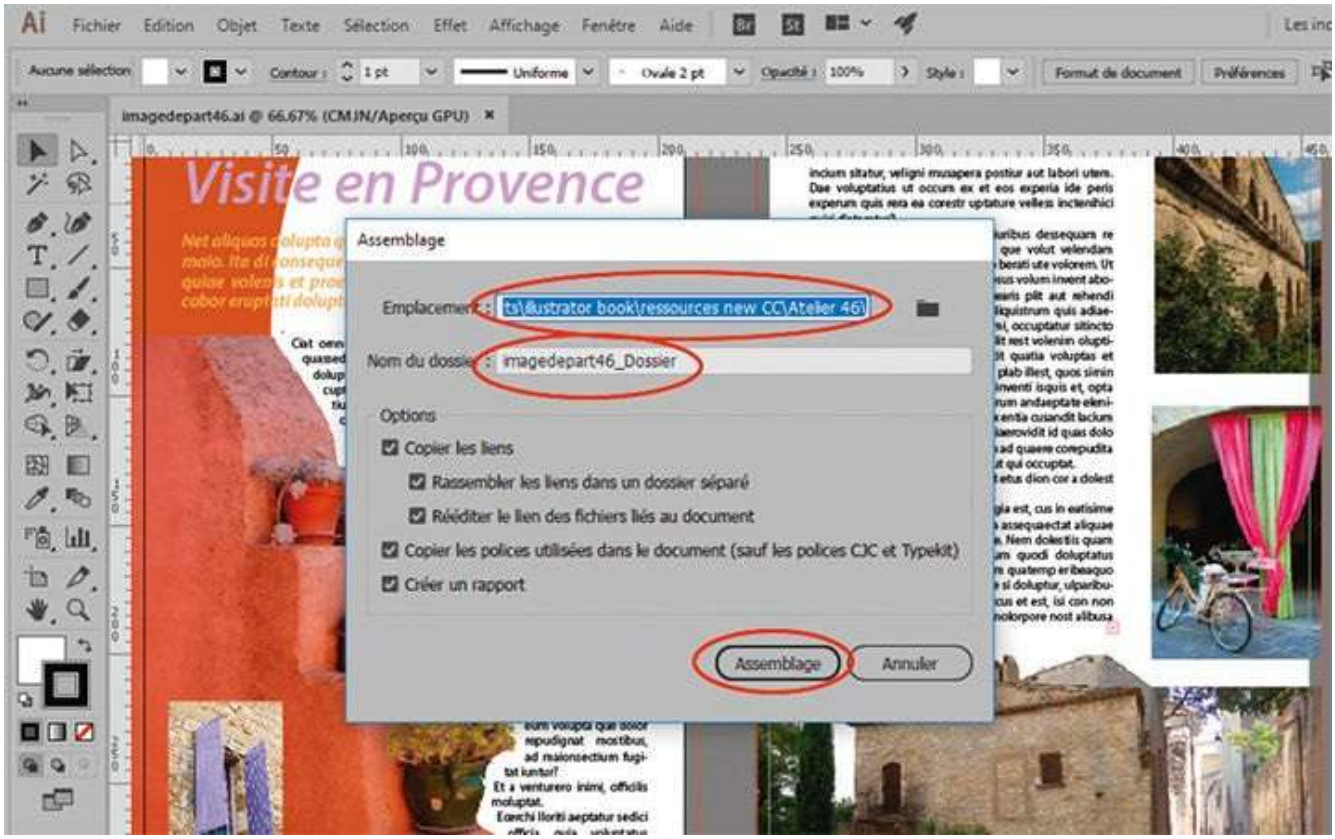
Fichiers initiaux : imagedepart46.ai
Fenêtre.psd
Maison.psd
pontdugard.psd
rue.psd
velo.psd



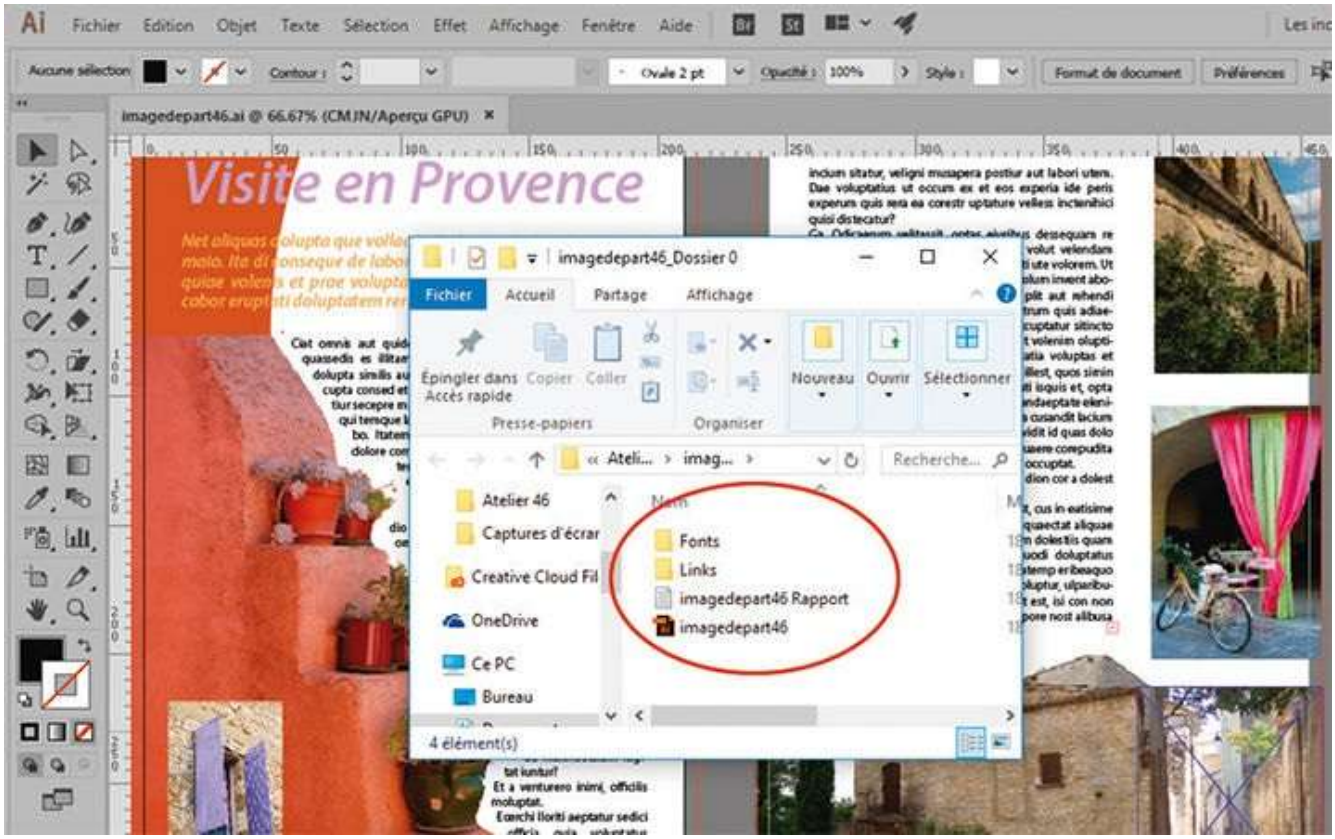
1 Ouvrez l'image de départ, puis la palette Liens via le menu Fenêtre>Liens. Vous constatez qu'un seul visuel est incorporé, reconnaissable à son icône caractéristique. Si vous cliquez sur les autres images dans l'espace de travail, un cadre barré apparaît sur chacune d'elles, ce qui signifie qu'elles sont en lien.



2 Afin de rassembler les images en lien et les polices utilisées dans un même dossier, allez dans le menu Fichier>Assemblage.



3 Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, notifiez l'emplacement du dossier, donnez-lui un nom, vérifiez ce que vous souhaitez conserver et cliquez sur le bouton Assemblage.



4 Dans ce dossier, vous trouverez le fichier Illustrator, les polices utilisées dans un sous-dossier Fonts et les images liées dans un sous-dossier Links.

Notre suggestion

Cette nouvelle fonction d'assemblage facilite grandement la récupération des images. Si vous avez beaucoup de visuels dans votre fichier Illustrator, vous éviterez ainsi les erreurs dues aux manquants, mais vous vous affranchirez également de leur incorporation, qui peut alourdir considérablement le fichier.

Index

A

Annulation de la dernière opération 106
Assembler 140, 141
Associer 126

B

Baguette magique 16
Barre de menus 11
Bibliothèque de couleurs 73
Biseau 94

C

Cadre de sélection 19
Calque 35, 132
Camenbert 124
Chaînage 78
Concepteur de formes 62, 120
Contour 17
Couleur 36
Courbes de Bézier 24
Courbure 24
Crayon 30
Crayonné 104

D

Décomposer 58
Déformation 58, 76, 122
Dégradé 38
Dégradé de couleurs 38

Dégradé de formes 66
Dégradé linéaire 38
Dégradé radial 38
Dessin au trait 68
Dessin intérieur 76
Dessin isométrique 122
Dessin vectoriel 68, 106
Diagramme 124
Distorsion de l'enveloppe 20, 58

E

Effet 3D 90, 94, 122
Effet 3D Extrusion 94, 124
Effet 3D Révolution 90
Effet 90, 94
Effet Photoshop 96
Effet vectoriel 90
Ellipse 20, 82
Enregistrer sous 134
EPS 132
Espaces de travail 14
Exclusion 62
Exportation au format PDF 134
Exportation dans Photoshop 132
Exporter 132

F

Filet de dégradé 48
Fond 17
Fond perdu 139
Fontographer 88
Format d'exportation 132
Format PDF 134
Forme artistique 108
Forme calligraphique 106
Forme de tache 88

G

Galerie d’effets 96
Gestion des espaces de travail 14
Graphe à barres verticales 126
Graphe sectoriel 124
Graphique circulaire 124
Griffonnage 104
Grille 122
Grille de perspective 52
Grille rectangulaire 20
Groupes 35
Guillochis 120

H

Habillage 78
Habillage de texte 78
Hachures 104
Histogramme 126

I

Identité visuelle 114
Illustrator 130
Importation en lien 141
Importer 78, 130
Impression 8
Imprimer 138
Incorporation d’une image 130
Interface 10
Intersection 62

J

JEPG 132
Jonction 30
Justification 78

L

Ligne directrice 25
Logo 114

M

Masque d’écrêtage 76
Masque d’opacité 100
Mise à l’échelle 120, 122
Mise en page 78
Mode CMJN 36
Mode de colorimétrie 36, 37
Mode Extrusion 90, 94
Mode Isolation 35
Mode Révolution 90
Mode RVB 36
Modifier le contenu 76
Modifier le mode écran 10
Motif 110

N

Nouvelle fenêtre 14

O

Outils de formes géométriques 21

P

Palette 11
Palette Aspect 96, 98
Palette Calques 34, 48, 78, 82, 104, 110, 114, 132
Palette d’outils 11
Palette de contrôle 11
Palette Dégradé de couleurs 38, 114
Palette Exportation de fichier 136
Palette Forme de motif 120
Palette Formes 106, 108
Palette Guide des couleurs 36
Palette Liens 130
Palette Nuancier 36, 38, 42, 48, 52, 68, 72, 96, 98, 100, 110, 124

Palette Paragraphe 78
Palette Pathfinder 62, 88
Palette Styles graphiques 98
Palette Symbole 52, 90, 94, 102, 124
Palette Transformation 42, 48, 58, 110
Palette Transparence 100
Palettes 10, 14
Peinture 106
Photoshop 130
Pinceau 106, 108
Pipette 72
Plan de travail 10, 11
Plume 24, 114
Point d’ancrage 17, 25, 66
Point d’angle 25
Point mixte 27
Points de courbe ou d’inflexion 25
Points de courbes incurvées 25
Points mixtes 25
Polices 88
Polygone 20
Pot de peinture dynamique 68, 114
Préférences 21
Pulvérisation de symboles 102

R

Rectangle 20, 52
Redéfinir les couleurs 42, 46
Réorganiser les documents 14
Repère d’impression 135
Repères commentés 13
Réunion 62
Rotation 64, 110, 120, 122

S

Sélecteur de couleurs 16, 36, 108, 110
Sélecteur de couleurs du contour 111

Sélecteur de couleurs du fond 111
Sélection 16, 38, 62, 64, 90
Sélection de peinture dynamique 68
Sélection de perspective 52
Sélection directe 16, 24, 36, 42, 48, 86, 88, 108
Shaper 30
Style graphique 104
Symbole 126
Synchroniser les polices 8

T

Tablette graphique 106, 108
Texte 78, 114
Texte curviligne 82
Texture 96
Trait 126
Traits de coupe 135, 139
Transformation manuelle 58
TSL 37
Typographie 88

U

Unités de mesure 21

V

Vectorisation 52, 72
Vectorisation dynamique 68, 72
Vectoriser 86

Pour suivre toutes les nouveautés numériques du Groupe Eyrolles, retrouvez-nous sur Twitter et Facebook

@ebookEyrolles

EbooksEyrolles

Et retrouvez toutes les nouveautés papier sur

@Eyrolles

Eyrolles